JOC FULL **SACRED GOLD** O LECȚIE COMPLETĂ DE RPG ȘI HACK & SLASH

LEVEL



special
ART BY GAME

retro
BLOOD

review
RAGE
GEARS OF WAR 3
NETKAR PRO
FIFA12
FROM DUST
RED ORCHESTRA 2
EL SHADDAI

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
REVIEW EXCLUSIV

Preț 14.99 lei
Noiembrie 2011

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniţă
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS	**100**
CIUC	**35**
D-Link	**43**
EA Sports	**7**

POKER ÎN CAMERA SIMULATORULUI

Lansat de către Stefano Casillo (aka Kunos) în 2006, netKar Pro este un simulator auto pe care autorul său l-a gîndit a fi hardcore. Punînd accentul pe redarea cît mai exactă a comportamentului fizic al maşinilor, dar şi pe reproducerea experienţei reale a pilotării acestora, netKar Pro nu se doreşte a fi un joc video. De altfel, întreaga comunitate de fan(atic)i ai acestui titlu pare să împărtăşească acest deziderat iniţial al creatorului său, pe care, de altfel, îl şi atenţionează din cînd în cînd asupra pericolelor „înmuierii" aspectelor hardcore de simulare prezente în netKar Pro.

În ce mă priveşte, trebuie să recunosc faptul că propria mea experienţă cu acest titlu m-a pus în faţa unui dubiu neaşteptat: pot elimina treptat aspectul de joc din caracterizarea unei simulări, pe măsură ce aceasta devine tot mai fidelă realităţii? Pot susţine că o simulare nu este un joc? netKar Pro m-a obligat, literalmente, să găsesc un răspuns, pentru a nu fi pus în eventuala situaţie de a folosi impropriu termenul de „joc", în acest caz particular. Da, este vorba de un cuvînt atît de apropiat nouă, atît de familiar, de cotidian, gurile şi minţile ne sînt atît de pline de el încît ne este greu să sesizăm momentele în care îl folosim, poate, prin abuz...

Concluzia la care am ajuns, după o ţîră de raţionament, este una foarte simplă. Eu cred că un om care este nevoit să folosească respectiva simulare în scopuri profesionale, adică la muncă, precum un pilot sau un tehnician, este un utilizator pentru care acel produs este doar o simulare. Exact aceeaşi simulare, dar pe care cineva „se dă" din plăcere, fără obligaţii profesionale, îi relevă acelui cineva aspectul de joc. Aceeaşi simulare poate ajunge, astfel, să fie folosită în alt fel decît cel pentru care a fost concepută iniţial – cel dornic de joacă îşi poate stabili obiective diferite de cele impuse profesionistului, precum şi maniere originale de abordare. Spre exemplu, jucătorul poate să dorească să facă drift cu maşina dintr-o simulare, fie ea chiar şi monopost. Îmi amintesc aici cîte moduri şi setupuri elucubrante s-au născut pentru a face driftul posibil şi credibil în titluri precum GTR 2 sau Race 07, tocmai pentru a deschide calea către o altă abordare a simulării decît cea concepută iniţial de producător.

Sau poate că jucătorul va dori să obţină viteze maxime cît mai mari, fără a-şi pune problema timpului total pe tură. Ori, pur şi simplu, poate că va dori să „buşească" pe toţi cei din jur, pe cît posibil fără a depăşi limita regulamentului (sau nu), profitînd de faptul că inevitabilele accidente sînt virtuale şi nu afectează fizic pe nimeni. Eventual va căuta exploituri, descoperind modalităţi de a tăia o anumită şicană sau curbă ce nu declanşează rigorile unor penalităţi.

Ba, chiar şi rulată exact după tipicul pentru care a fost gîndită, o simulare poate fi abordată cu grade de seriozitate şi precizie care nu au nimic de a face cu altceva decît cu joaca... Iar, pînă la urmă, chiar şi profesionistul poate resimţi plăcere folosind respectiva simulare, ceea ce îi va deschide accesul către joacă. Iar asta pentru că orice activitate are potenţialul de a aduce pe practicantul ei în contact cu latura sa ludică, cu propria sa nevoie şi capacitate de a se juca – priviţi ce fac mîţele cu o pradă înainte de a o mînca... De aceea, concluzia mea este una deloc complicată: aşa precum frumuseţea este în ochiul privitorului, şi joaca este în mintea jucătorului.

Dacă eu mă joc cu o simulare, atunci îmi cîştig relaxat dreptul de a o considera un joc. Poate că acesta este un abuz, din perspectiva producătorului, dar mie nici că-mi pasă. Scăpat de un supraveghetor neatent în camera simulatorului, eu mă joc.

Tu te joci.
Noi ne jucăm.

■ **Marius Ghinea**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Assassin's Creed: Revelations
2 Gears of War 3
3 Hard Reset



Koniec
1 FIFA 12
2 RAGE
3 Orcs Must Die!



cioLAN
1 Orcs Must Die!
2 El Shaddai
3 Rock of Ages



Marius Ghinea
1 Assassin's Creed: Revelations
2 netKar-Pro
3 RAGE



Caleb
1 Rock of Ages
2 RAGE
3 Orcs Must Die!



REVIEWS CUM NOTĂM

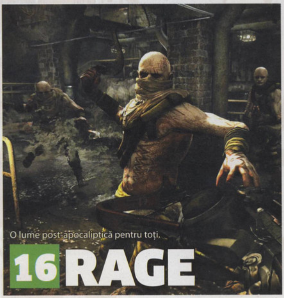
În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

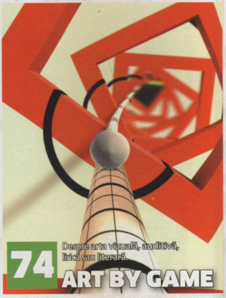












SACRED GOLD





Luna aceasta vă oferim întreaga colecție de jocuri din seria Sacred, RPG-uri cu aromă hack & slash antrenante, inclusiv Sacred Underworld. Este o lume imensă, numai Sacred garantând peste 80 de ore de joc. În plus, totul se petrece pe aceeași hartă și astfel ai senzația de nimicnicie pe care o caută orice RPG-ist și o găsește destul de rar. Sentimentul plăcut se transformă însă în ceva mai puțin plăcut atunci când ești obligat să parcurgi jumătate de hartă în căutarea unui sătuc. Același sentiment redevine plăcut atunci când ți se dă un cal, cu ajutorul căruia timpul de deplasare scade și neprietenii nu te mai pot ajunge din urmă. Tot pentru eliminarea timpilor morți au fost presărate pe toată întinderea hărții și niște portaluri care te transportă instant din loc în loc, iar pentru că într-un astfel de univers te poți pierde ușor, Ascaron ne-a miluit și cu un mod de cartografiere de toată frumusețea, de foarte mare ajutor.

Personajele sunt șase la număr și care mai de care mai exotice, iar printre ele se găsesc atât magic-users, cât și adepți ai stilului ciobănesc. Dacă îți plac bătaia și forța brută, gladiatorul este ideal. Dacă, în schimb, ți-ai petrecut mai mult timp prin biblioteci decât prin sălile de forță, un battle-mage este potrivit. Între cei doi se situează convenabil una bucată dark-elf (un fel de ninja al fantasy-urilor), o bucată de vampiriță, un elf de pădure și, nu în ultimul rând, o serafimă. Personajul pe care îl controlezi de-a lungul multor ore de dat cu sabia sau cu vraja este unul complex, iar pe parcursul aventurii tale, va deveni și mai complex. Sistemul de skill-uri este împărțit în două. Pe de o parte sunt acelea pe care le poți învăța avansând în nivel (asemănător cu Diablo) și care oferă o mulțime de bonusuri, iar de cealaltă parte se situează așa-numitele „combat arts", care pot fi comparate cu vrăjile din același Diablo. În rest, atributele sunt specifice oricărui RPG, modul combat poate fi inițiat printr-un simplu clic și poate fi continuat prin repetarea acțiunii precedente. Sau, mult mai simplu, dai clic și ții așa.



Pe scurt, Sacred reprezintă o experiență interesantă, un joc bun, pe care fanii genului nu au voie să-l ocolească, iar dacă nu te-ai întâlnit cu el la vremea lui, merită să-i dai acum o șansă. Noi îl călărim deja.

CUPRINS DVD

Demo
FIFA 12 / Hard Reset

MODs
2027 (Deus Ex)

Media
Filme (HD)
Deus Ex: Human Revolution - The Missing Link Walkthrough / Hitman Absolution - Run for Your Life E3 2011 Demo / Call of Duty: Modern Warfare 3 - Single Player Trailer / Syndicate - Single Player Gameplay Traian / Take On Helicopters – Tutorials Trailer
Imagini
Syndicate
Wallpaper
Gears of War 3 / Mass Effect 3
Screensaver
L.A. Noire

Drivere
ATI Catalyst 11.9 / NVIDIA ForceWare 280.26

Antivirus
AVG Free Edition 2012

Freeware
7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

Shareware
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA
SACRED GOLD - Disc 2
Digger Ant (versiune completă)
Pulsen (versiune completă)
Coperta DVD - JOC FULL - A Vampyre Story
Coperta DVD - JOC FULL - Sacred Gold
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

FIFA 12
Şi se făcu fotbal! Iată un nou simulator sportiv de la EA, ce completează cu succes oferta televizată de toamnă.



HITMAN: ABSOLUTION
Cel mai renumit asasin din istoria jocurilor video revine! Momentan, însă, ne mulţumim şi cu o porţie consistentă de joc.



HARD RESET
Vă era dor de un FPS clasic? Hard Reset are de toate, inclusiv un univers SF deosebit şi un gameplay specific erei Quake.



SYNDICATE
Curioşi cum arată? Cu siguranţă, drept pentru care ni se oferă ocazia să-l vedem în acţiune.



2027
2027 este un prequel în toată puterea cuvântului. Dacă vă place universul Deus Ex, nu cumva să-l rataţi.



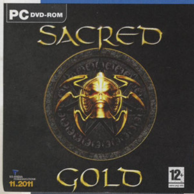
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - THE MISSING LINK
Să căutăm veriga lipsă în compania unuia dintre producători, ce ne dezvăluie una dintre misiunile addonului.



EXTRA



PULSEN
(VERSIUNE COMPLETĂ)
Pulsen este un joc distractiv ce pune accentul pe ritm şi muzică! Aflaţi mai multe jucându-l.



Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) şi BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

NOTĂ


LOVE FOOTBALL PLAY FOOTBALL
FIFA 12
STAI ALĂTURI DE CEI MAI VALOROŞI. INTRĂ ÎN TEREN CU GIGANȚII. ÎN ACEST SEZON DEPOSEDĂRILE SUNT MAI DURE, DRIBLINGURILE SUNT MAI PRECISE ŞI FIECARE GOL ÎȚI CREŞTE RATINGUL CLUBULUI. ESTE TIMPUL SĂ PĂRĂSEŞTI BANCA DE REZERVE ŞI SĂ TE ALĂTURI ECHIPEI! ESTE TIMPUL SĂ JOCI JOCUL PE CARE ÎL IUBEŞTI!
EST. 2011 EA SPORTS FOOTBALL CLUB
3 www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT © 2005 FIFA
PlayStation Network
Origin Powered by EA
easportsfootball.com
© 2011 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. "© The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.
PS3
PlayStation Network
FIFA 12
EA SPORTS
PS3
PlayStation 3



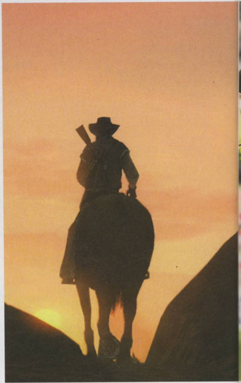
TEAM BONDI ÎNCHIDE OCHII

Ca dovadă că, oricât ai fi de bun, falimentul nu stă la discuţii când îşi alege victimele, studiourile australiene Team Bondi au fost trecute pe linie moartă de Rockstar. Reamintim cititorilor că, acum câteva luni, fuhrerul companiei Team Bondi, Brendan McNamarra, a fost vedeta unui mic scandal pornit de 100 de foşti angajaţi care nu au fost pomeniţi în credits deşi au lucrat la L.A. Noire. Tabloul a fost întregit puţin mai târziu, când o serie de zvonuri privind condiţiile de lucru nu tocmai optime au luat cu asalt internetul. „Karma is a bitch", ar putea spune gurile rele vorbitoare de limbă engleză. Desigur, există posibilitatea ca puterea vânzărilor să fi depăşit puterea karmei. 890 000 de copii vândute în prima săptămână de la lansare nu sună prea optimist pentru un joc AAA la care s-a lucrat aproape şapte ani.

KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH

Fanii King's Bounty (printre care ne numărăm şi noi) au încă un motiv de bucurie. Franciza n-a luat de tot drumul Facebook-ului şi va continua cu King's Bounty: Warriors of the North, un nou capitol din celebra şi simpatica serie de strategie şi RPG. Spre dezamăgirea admiratorilor formelor voluptoase ale prinţesei în armură, în Warriors of the North îl vom controla pe Olaf, un viking cu un plan, alături de care va trebui să trecem prin foc şi sabie tărâmurile din nordul Endoriei. Printre noutăţi se numără introducerea unei şcoli de magie (Rune Magic), unităţi, monştri şi locaţii noi, la care se vor adăuga un scenariu nou-nouţ şi câteva abilităţi pregătite special pentru acest nou episod. King's Bounty: Warriors of the North va fi lansat în primăvara anului viitor. Între timp, poate o mai scoateţi la plimbare puţin pe Amelie. Sau terminaţi Heroes VI, să eliminaţi posibilele conflicte de interese.

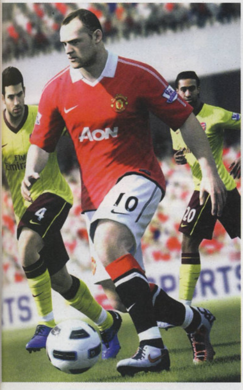




PC-UL NU VA PUPA RED DEAD REDEMPTION

Cum Techland a reuşit să îngroape Vestul Sălbatic pe PC cu un singur sequel bine plasat (CoJ: The Cartel, în caz că mai e nevoie s-o spun), toţi ochii s-au îndreptat spre Rockstar. Care, din motive lesne de înţeles (dar greu de digerat), refuză cu încăpăţânare să porteze pe PC cel mai bun joc al său, Red Dead Redemption, un western excepţional de care avem nevoie ca de apă aici, pe PC. Spre deosebire de L.A. Noire, care acum bate umil la uşa PC-ului pentru câteva preţioase vânzări în plus, Red Dead Redemption s-a descurcat admirabil pe console şi nu mai trebuie să se înjosească milogindu-se la poarta PC-ului. Într-o sesiune Q&A postată pe blogul său oficial, producătorul afirmă: „desigur, suntem conştienţi de faptul că fanii doresc acest joc (Red Dead Redemption) şi că el a fost absent din planurile noastre de lansare pentru PC. Însă, tot ceea ce putem spune este că ori de câte ori este viabil pentru noi să lansăm un titlu pentru PC (sau orice altă platformă), îl vom lansa; din nefericire, nu este cazul să lansăm toate jocurile noastre pentru toate platformele." Asta este, mă voi mulţumi cu faptul că voi fi băieţaş de cartier în al zecelea GTA şi cowboy doar pe consolă.

Pentru o imagine de ansamblu, avem şi două liste. Una cu jocurile Rockstar din ultimul deceniu care au fost sau sunt pe cale să fie lansate pe PC: Grand Theft Auto III, The Italian Job, State of Emergency,Grand Theft Auto Vice City, Midnight Club II, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Grand Theft Auto San Andreas, Grand Theft Auto IV, Manhunt, Bully, Manhunt 2, LA Noire şi Max Payne 3. Pe a doua listă, găsim exclusivităţile de consolă: Smuggler's Run: Warzones, Midnight Club 3, The Warriors, Red Dead Revolver, Rockstar Games Presents Table Tennis, Midnight Club: Los Angeles şi Red Dead Redemption.



VÂNZĂRI RECORD PENTRU FIFA 12

Electronic Arts ne informează că simulatorul de fotbal FIFA 12 a reușit să se vândă în 3,2 milioane de exemplare în prima săptămână de la lansare (între 27 septembrie și 2 octombrie), cu 23% mai mult decât vânzările predecesorului său de anul trecut în aceeași perioadă de timp. Astfel, FIFA 12 i-a răpit coroana lui Gears of War 3, care se lăuda că ar fi cel mai bine vândut joc (în prima săptămână de la lansare) al anului 2011. FIFA 12 pentru iPhone și iPad s-a vândut în 879 000 de exemplare. Data de 1 octombrie 2011 a fost cea mai plină zi din istoria online-ului EA Sports, cu peste 10 milioane de sesiuni, dintre care opt milioane au fost meciuri de FIFA 12. Mult, tată, mult, dar pun pariu că executivii Activision zâmbesc superiori când văd asemenea cifre meschine și se gândesc la vânzările viitoare ale noului Call of Duty, care vor avea puterea să scoată din criză o țărișoară medie sau două mai micuțe.



I SHALL REMAIN - ACTION RPG. ROMÂNESC. CU ZOMBI.

Mă bucur să raportez că producția de zombi la hectar de internet a crescut vertiginos în ultimul cincinal. Misteriosul eua (îl găsiți pe forum) ne-a dezvăluit (tot pe forum) că în curând ne vom putea delecta cu un action RPG cu zombi (sau moroi pre limba lui Creangă) 100% românesc. Pardon, 80% românesc, căci unul dintre cei cinci membri ai echipei este american pur-sânge. Și nu un american ca orice american, ci chiar un US Marine. Dacă seria Call of Duty m-a învățat ceva, acel lucru este că infanteriștii marini americani au o experiență vastă în domeniul eternului război împotriva morților vii.

„Salut tuturor,

Proiectul nostru se numește I Shall Remain, este un Zombie survival RPG și este în dezvoltare de 10 luni (curent în fază Beta). Este un joc românesc cu tehnologie românească, dezvoltat de o echipă de 4 români și un US Marine.

Va exista un demo foarte curând pe piață înainte de apariția jocului la vânzare.

Sperăm să vă placă.

Vă mulțumim anticipat pentru interes!"

MASS EFFECT 3 ÎN CO-OP

RPG-ul anului 2011, Mass Effect 3, va dispune de un mod co-op, a confirmat pe Twitter Casey Hudson, producător executiv al jocului. Se pare că multiplayerul cooperativ va fi format din misiuni separate de campania single player, misiuni care vor oferi suport pentru până la patru jucători. Aceștia vor putea să-și creeze propriul personaj după bunul plac, pentru că Bioware le va pune la dispoziție aproape toate rasele importante din joc. Să curgă șepărzii!





SYNDICATE – ÎN 2012

Syndicate, shooterul inspirat dintr-un celebru joc de acțiune/strategie al anilor 90, a fost binecuvântat nu numai cu un gameplay visceral și o poveste alertă despre prietenie, trădare și cumpărături online, ci a primit și o dată de lansare. Astfel, Syndicate va vedea lumina zilei în data de 24 februarie 2012. Pe lângă, dacă vă doriți să fiți cocalari cyberpunk cu arme de aur și implanturi de aur și păr de aur și naniți de aur, sigur veți dori să comandați de pe Origin versiunea pentru Executivi, care vă va îmbrăca în aur. Serios, dacă faceți precomandă, veți primi The Executive Package care, pe lângă alte trinket-uri de care sigur nu aveți nevoie, vă va auri armele în co-op. Pentru că nimic nu spune CEO mai răspicat decât un minigun din aur masiv. Te rupe la implant, frate!



SERIOUS SAM 3, AMÂNAT

Dacă vă întrebați de ce nu-l găsiți în revistă pe Sam cel Serios, aflați că Alen Ladayac de la Croteam a anunțat pe forumul oficial că Serious Sam: BFE a fost amânat până în luna noiembrie. Noua dată de lansare este 22 noiembrie 2011 și ni s-a promis că timpul astfel câștigat va fi folosit la maximum pentru tuning, bug-fixing și optimizare. Așa să fie.

MOJANV VS. BETHESDA: 1-0

Sunteți, cred, la curent cu conflictul dintre Mojang și Bethesda. Notch lucrează la un joc pe care l-a botezat Scrolls, în timp ce Bethesda a lucrat, lucrează și va lucra la o serie botezată The Elder Scrolls. Avocații companiei s-au rățoit la Notch (fondatorul Mojang și minecraftian prin excelență) și l-au somat să-și redenumească jocul în orice altceva decât Scrolls. Sau alt cuvânt cumpărat de Bethesda (sau Zenimax). Notch nu a renunțat și se pare că momentan legea este de partea lui. O instanță judecătorească a emis un ordin provizoriu care îi permite să utilizeze în continuare pluralul substantivului Scroll. Sau cel puțin până la finalizarea procesului. Desigur, decizia nu este finală și poate fi atacată în instanță de către armatele de avocați Zenimax/ Bethesda.



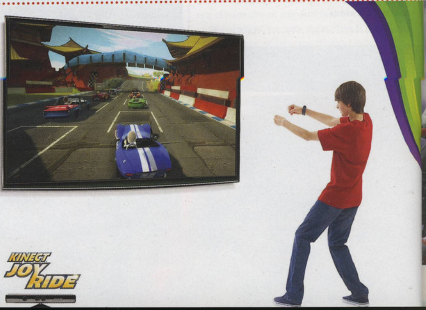


DEVIL MAY CRY ÎN HD

Cu ocazia aniversării cu numărul zece a seriei Devil May Cry, Capcom a anunțat că jocurile Devil May Cry, Devil May Cry 2 și Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition vor fi (re)lansate într-un glorios HD pentru Xbox 360 și PlayStation 3. Ediția aniversară va fi intitulată Devil May Cry HD Collection și va profita de ultimele tehnologii în domeniul consolelor: trofee (pentru PS3) și achievements (pentru X360). Pe lângă, vom mai primi nițel conținut bonus, adică moduri noi de joc și, poate, câteva personaje noi. Devil May Cry HD Collection va vedea lumina zilei în primăvara lui 2012 și, dacă suntem norocoși, poate le vom termina de butonat până la Apocalipsă. Reamintim cititorilor că studiourile Ninja Theory lucrează din greu la un nou joc din seria Devil May Cry…

KINECT ÎȚI GHICEȘTE VÂRSTA!

Pentru a restricționa accesul la conținut nepotrivit pentru cei mici, Microsoft a patentat un soft ce va putea citi vârsta celor din cameră pentru a vedea ce și cum poate rula pe ecran. Programul în sine este destul de deștept și va putea evalua vârsta celor care vor să se joace în funcție de înălțime și diferite rapoarte între lungimea părților corpului expuse senzorului de pe Kinect. Tot timpul va fi luată în calcul vârsta estimată a celui mai tânăr membru al audienței, chiar dacă în jurul său sunt destui adulți care își pot da acordul spre vizualizare. Așadar, dacă nu sunteți sigur de vârsta unui potențial partener (sau partenere), invitați-l la o partidă de Kinect. Atenție, metoda nu este perfect sigură și poate duce la pierderea memoriei, respectului de sine și/sau a libertății...



Model Crystal Black PlayStation Vita 3G/Wi-Fi

Nume produs	Model Crystal Black PlayStation Vita 3G/Wi-Fi
Cod produs	• PCH-1102 (Australia/Noua Zeelanda • PCH-1103 (Marea Britanie şi Irlanda) • PCH-1104 (Europa/Europa de Est) • PCH-1108 (Rusia)
Dată de lansare	22 februarie 2012
Preţ estimativ	€299.99
Pachetul include	• 1 x Model PlayStation Vita 3G/Wi-Fi • 1 x cablu USB • 1 x adaptor AC • 1 x cablu alimentare • 1 x set materiale printate

Model Crystal Black PlayStation Vita Wi-Fi

Nume produs	Model Crystal Black PlayStation Vita Wi-Fi
Cod produs	• PCH-1002 (Australia/Noua Zeelanda • PCH-1003 (Marea Britanie şi Irlanda) • PCH-1004 (Europa/Europa de Est) • PCH-1008 (Rusia))
Dată de lansare	22 februarie 2012
Preţ estimativ	€249.99
Pachetul include	• 1 x Model PlayStation Vita Wi-Fi x1 • 1 x cablu USB • 1 x adaptor AC • 1 x cablu alimentare • 1 x set materiale printate

Specificaţii PlayStation Vita

Nume platformă	PlayStation®Vita
Nume modele	Seria PCH-1000
Procesor (CPU)	ARM® Cortex™-A9 core (4 nuclee)
Unitate de procesare vizuală (GPU)	SGX543MP4+
Memorie principală	512MB
VRAM	128MB
Dimensiuni externe	Aprox. 182.0 x 18.6 x 83.5mm (lăţime x înălţime x grosime) (tentativ)
Greutate	Aprox 279g (model 3G/Wi-Fi) Aprox 260g (model Wi-Fi)
Ecran	5 inci (16:9), 960 x 544, Aprox. 16 milioane culori, OLED

SONY
make.believe

PLAYSTATION VITA, ÎN FEBRUARIE

Sony ne-a informat că lansarea europeană a consolei portabile PlayStation Vita va avea loc în data de 22 februarie 2012. Vor fi lansate două versiuni ale consolei, modelul care dispune doar de WiFi, la preţul de 249€, şi modelul echipat 3G, care va costa 200€.

„PlayStation Vita este un dispozitiv incredibil, care oferă cea mai bună experienţă de gaming portabil posibilă. Caracteristicile sale revoluţionare, combinate cu conectivitatea la reţelele de socializare, oferă utilizatorilor o platformă de gaming cu totul nouă şi posibilitatea de a interacţiona cu prietenii şi cu oamenii din jurul lor", a declarat Jim Ryan, Preşedinte şi CEO al SCEE. „Suntem foarte încântaţi să lansăm un dispozitiv portabil de gaming diferit de orice produs existent la acest moment pe piaţă şi care răspunde cerinţelor utilizatorilor de a avea parte de o experienţă de gaming fără precedent"

WARHAMMER 40 000: DARK MILLENNIUM ONLINE, ÎN 2013?

Cineva de la THQ a gafat puţin şi, preţ de câteva ore (după care a dispărut misterios), a afişat data de lansare a lui Warhammer 40 000: Dark Millennium Online. În caz că nu a fost o păcăleală, asta înseamnă că THQ plănuieşte să lanseze MMO-ul în data de 31 martie 2013.





EXPANSION PACK PENTRU RED ORCHESTRA 2

1C Company ne informează că shooterul multiplayer Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad va primi un expansion în 2012. Expansionul se numeşte Rising Storm şi ne va oferi ocazia să experimentăm (de partea aliaţilor sau a japonezilor) teatrul de operaţiuni din Pacificul de Sud (Guadalcanal, Iwo Jima sau insula Corregidor).



GRANT THEFT AUTO 3 PENTRU MOBILE

Cu ocazia împlinirii a 10 ani de la lansarea primului Grand Theft Auto în 3D, RockStar Games a dezvăluit că în viitorul apropiat va oferi jocul şi pentru terminalele mobile iOS şi Android, punându-ne la dispoziţie chiar o listă cu device-urile capabile să ofere o experienţă de joc completă. Aşadar, Apple va pune la bătaie iPad 2 şi noul iPhone 4S, iar pe platforma Android următoarele modele: Motorola Xoom, LG Optimus 2X, Motorola Atrix, Samsung Galaxy S2, Droid X2, HTC Evo 2 sau Samsung Galaxy Tab 10.1.

SE VOR LANSA

Call of Duty: Modern Warfare 3	PC, PS3, X360	Activision
The Elder Scrolls V: Skyrim	PC, PS3, X360	Bethesda
Assassin's Creed: Revelation	PS3, X360	Ubisoft
Batman: Arkham City	PC	Warner Bros
Saints Row: The Third	PC, PS3, X360	THQ
Uncharted 3: Drake's Deception	PS3	Sony
Need for Speed: The Run	PC, X360, PS3	EA

INVERSION™

GEN 3RD PERSON SHOOTER **PRODUCĂTOR** SABER INTERACTIVE **DISTRIBUITOR** NAMCO BANDAI **ONLINE** WWW.INVERSION.COM **DATA LANSĂRII** FEBRUARIE 2012 **PLATFORME** PC X360 PS3

CÂND NICI PE GRAVITAȚIE NU TE MAI POȚI BAZA

Două corpuri punctiforme de masă m1 și m2 se atrag reciproc printr-o forță direct proporțională cu produsul maselor corpurilor și invers proporțională cu pătratul distanței dintre ele, orientată pe direcția dreptei ce unește centrele de greutate ale celor două corpuri.

Aceasta este legea atracției universale. Ea nu există de ieri, de azi. Legea, nu atracția universală. Căci atracția există de pe vremea lui Pazvante Chiorul. De pe vremea Renumitului Pazvante Chiorul. Acesta a inventat-o deoarece îi era greu să se ducă de colo-colo, fără să fie atras de masa Pământului. Când mergea la piață, îi levitau morcovii din plasă, iar pușculițele nu erau deloc sigure, pentru că monedele șugubețele tot prin găurice dădeau să iasă, nefiind ținute în frâu de nicio lege a firii.

Pazvante, băiet descurcăreț, a picat pe gânduri, reflectând la greutățile vieții și la modul cum nu există nicio modalitate de a le cântări. Așa că inițial a inventat cântarul, iar apoi gravitația. Iar de atunci încolo, nimeni nu se mai dezlipea de pământ când îi era lumea mai dragă, merele cădeau direct pe jos, iar păsările au fost nevoite să renunțe la mâini și să recurgă la aripi pentru a ajunge la cuiburile de sub streșinile caselor.

Pazvante a făcut-o doar pentru aplicarea sa în practică, l-a durut la bască de implicațiile acestei legi în teorie. Așa că, după ce a oferit-o lumii, ca Prometeu focul, a ridicat din umeri și a inventat mersul pe jos, căci nu mai putea zbura. De teorie a avut grijă mult mai târziu Isaac Newton, tăticul teoriei și al calculului diferențial.



Mersul pe pereți

Câteva sute de ani mai târziu, apar alții care vor să revină la vremurile întunecate în care gravitația era doar un plan în mintea lui Pazvante. Vor să renunțe la beneficiile clasicului sus și jos și vor să calce în picioare munca acerbă a celui mai important inventator. Namco Bandai ne flutură pe sub nas Inversion. Nu Inception. Inversion este jocul în care ai o armă cu care poți controla atracția corpurilor, cu care poți muta susul sub picioare, iar josul pe perete. Iar această armă nu se cheamă Spider-Man, ci gravlink.

Mai întâi să vedem cine se bate, cu cine și de ce. În rolurile principale: Davis Russel, polițist, tată și soț, și Leo Delgado, polițist, partener și sidekick bun la toate. Într-o zi cu soare și plină de evenimente lipsite de importanță, cei doi se plimbau cu mâinile în buzunare prin parc. Când, ca să vezi mare minune, cerul se despică în patru, zările se înnegresc de ciudă și se pornește un vânt ce nu prevedea nimic bun. Mare dreptate avea vântul, pentru că, nu peste multă vreme, orașul este invadat fără niciun fel de avertisment prealabil de o forță necunoscută ce se prezenta sub forma unora cu arme-n mână. Davis, tată model și soț iubitor, dă repede din





Care-i susu'? CARE-I SUSU'?!



Ce înghesuială la club...





bașcheți până la locul de reședință, unde, evident pentru cei mai deștepți dintre noi, lumina ochilor săi (fiică-sa) și țiitoarea inimii sale (nevastă-sa) erau dispărute-n misiune. Leo Delgado, pe care îl presimt a fi un pic arici poponici, își ignoră familia, rudele și prietenii și îi jură compadre-ului său că nu va pune capul pe pernă până când nu-și va recupera familia.

Acesta este momentul din trailer când începe acțiunea, iar Davis începe să dea în stânga și-n dreapta cu stânga și cu dreapta. Nimic nu este mai epic decât o luptă pentru reîntregirea familiei, căci pe Davis nu-l opresc nici ploaia, nici frigul, nici foamea, nici bunul simț. Este a lean, mean, killing machine. Și nu o face în stilul clasic, cu care ne-am obișnuit deja. O face un pic mai dubios. Se folosește de acel gravlink de care vorbeam mai sus pentru a profita de avantajul modificării gravitației.

Cu acest mirific gravlink, Davis poate anula avantajele unui sistem de cover bine pus la punct. S-a ascuns banditul numărul unu în spatele unui maldăr de gunoaie? Niciun fel de problemă, pune gravlink-ul pe el și brusc se va simți ușor ca un fulg și cea mai ușoară briză îl poartă de ici colo, dar mai ales în cătarea puștii tale. Rezultate mai bune, dar mai puțin spectaculoase, are creșterea gravitației pe locul de sub picioarele unui grup de inamici bătăuși. Brusc, aceștia vor purta pe umeri povara păcatului ancestral și vor viermui pe un pământ care nu îi mai lasă să se ridice. Iar tu ce faci? Îi calci pe cap, evident.

Pe lângă posibilitatea de a modifica niște cifre din formula atracției gravitaționale, gravlink-ul funcționează și altfel. Țintește fațada unei clădiri și brusc vei putea păși pe pereții săi, ca pe sol. Evident că se modifică perspectiva complet și te vei simți iar la fel ca prima oară când ai jucat Alien vs. Predator, Spider-Man sau Prey.

Ce am văzut în trailerele de prezentare și nu mi-a plăcut este faptul că nu poți să te sui sau să te dai jos de pe pereți unde și când vrei tu. Tot timpul se vedeau niște puncte luminoase pe teren, unde se făcea tranziția automat. De doi lei. Adică totul este scriptat. Care este atitudinea noastră față de scripting? Buuuu!

Pe lângă marea poveste de dragoste între Davis, nevastă, fiică și Delgado, Inversion se laudă că va excela la capitolul multiplayer, unde fiecare va avea propriu său gravlink. Adică, mergi liniștit pe peretele unei clădiri pe la etajul șaișpe și brusc simți cum îți fuge pământul de sub picioare și te așteaptă la vreo cincizeci de metri sub tine.

Toate acestea doar la anul, în februarie.

■ **Koniec**


Așa. Din partea dreaptă sunt mai fotogenic



GEN FPS **PRODUCĂTOR** DIGITAL EXTREMES
DISTRIBUITOR 2K GAMES **LANSARE** FEBRUARIE 2012
ON-LINE WWW.EMBRACETHEDARKNESS.COM
PLATFORME PC, PS3, X360

D-ale Întunericului

Timp de două zile, am trăit fără internet, ca un animal sălbatic. După ce mi-am recăpătat dreptul la internet, am hotărât să abandonez calea Rației și să folosesc Internetul doar în slujba Comunității și a Binelui. Astăzi, de exemplu, voi folosi internetul doar în slujba comunității. Binele va trebui să mai aștepte, căci nu pricep cum ar putea servi Binelui un preview despre un joc cu un individ pătruns până în măduva oaselor de puterile Întunericului, oricât de întortocheate ar fi Căile Internetului. Aș fi preferat să folosesc nițel Cod pentru Preview sau măcar un Demo, dar cum nu am acces la acestea, voi apela din nou la bunul meu prieten, internetul. „Bine, bine, măi Ciolănele", vă puteți întreba, „dar oare noi nu putem folosi acest internet despre care ne povestești?". În niciun caz! Are viruși! Are spirulină și viagră - chiar el îți spune prin e-mail cât de ușor se pot lua. Are interitus (www.interitus.com)! Și nu sunteți pregătiți să luptați cu Oroile și Ofertele Internetului. Lățimea de bandă e o stăpână crudă. Rolexul e fals. Lăsați-mă pe mine să caut pentru voi. Lăsați-mă... lăsați-mă să mă virusez în locul vostru...

Întunerică Aventuriano

The Darkness 2 este, nu ați fi ghicit niciodată, sequel-ul lui The Darkness (în general, dacă un produs de entertainment nu are o cifră în dreapta, inseamnă că este primul; sau al patrulea dacă este vorba de un film cu Stallone), un shooter dezvoltat de studiourile Starbreeze și publicat de 2K Games pentru PlayStation 3 și Xbox 360 în vara lui 2007. Cuvintele cheie sunt PlayStation 3 și Xbox 360. De ce? Simplu: în lipsa unei versiuni de PC și fiindcă stăpânirea nu m-a obligat să îl joc pe consolele redacției (acasă am doar un GameCube, care va contribui la un posibil Retro de Gladius), e de la sine înțeles că m-am ținut departe de el. Sunt și om, iar în timpul liber am dreptul de a refuza să joc FPS-uri cu controllerul. Se poate spune că sunt în Întuneric. Singurul meu contact cu The Darkness va fi banda desenată (căci jocul este bazat pe o serie de benzi desenate din secolul trecut) pe care o voi începe s-o citesc imediat cum termin de scris acest paragraf.

Două ore mai târziu...

Wow. Nu știu cât de bine a surprins FPS-ul celor de la Starbreeze atmosfera benzilor desenate (de Garth Ennis, tăticul lui Preacher, printre multe altele, și al câtorva numere excelente din Hellblazer) din care și-a tras


Be vewy vewy quiet!


Quad Wielding Nocturn


Sonata pentru două mâini și tentacule

seva, dar acum îmi vine să îi înjur puțin pe cei de la 2K că nu au „comandat" și o versiune de PC pentru primul The Darkness. Sigur aș fi vrut să joc așa ceva. Dar se pare că acum voi avea ocazia, căci 2K Games s-a dat pe brazdă, iar The Darkness II va fi binecuvântat și cu o variantă pentru PC. În caz că nu se răzgândesc pe motiv de piraterie.

Protagonistul lui The Darkness Întâiul este antieroul tipic Jackie Estacado, un asasin al Mafiei. În ajunul celei de-a douăzecișiuna aniversări, Jackie este ținta unui asasinat comandat de „Unchiul" Paulie Franchetti, don-ul mafiei din New York și membru al unei organizații secrete, oculte și frățești (că nu degeaba se numește !FRĂȚIA!). În vâltoarea evenimentelor, The Darkness, clasica forță străveche care, se știe, sălășluiește în sânul fiecărei familii de asasini ai Mafiei, pune stăpânire pe Jackie. Urmează, de bună seamă, chestiile epice și viscerale (la propriu și la figurat) care îți aduc cel puțin un opt pe Metacritic și îți garantează un sequel și pe PC. Gut. În The Darkness II, dezvoltat de studiourile Digital Extremes (garanția gameplay-ului EXTREM), Jackie Estacado se întoarce mai cătrănit decât înainte. Dați-mi cinci minute să aflu de ce. *clickclickclickgoogleenterclick*. Da, au trecut doi ani de când Jackie i-a rezolvat pe ucigașii prietenei sale (hmm, completați mai sus „una bucată iubită ucisă de !FRĂȚIE!) și a pus dop Întunericului din el, dar răzbunarea nu i-a adus și pacea sufletească. O tentativă eșuată de asasinat readuce Întunericeala la suprafață, iar Jackie pornește într-o călătorie spirituală de autocunoaș… omoară mulți oameni! Cu puterea Întunericului. Pardon, cu puterea schimbată și îmbunătățită a Întunericului, căci Digital Extremes au promis că vor aduce câteva îmbunătățiri sistemului de luptă din primul.

De 4 X Epic

Dacă credeați că dual wield-ul din Skyrim va fi Evenimentul Epic al Mileniului Trei, înseamnă că nu ați văzut filmulețul din The Darkness 2 prezentat la E3. În articolul dedicat lui Gothic 3, Marius a apelat la fizică și a descris în detaliu Frontul de Questă. Eu, folosind metoda empirică, voi încerca să determin un posibil model matematic al Epicului. Pe care sunteți liberi să-l îmbunătățiți pe baza „experimentelor" din următorul deceniu. Epicul, dragi cititori, este o simplă funcție de gradul întâi (posibil să ajungă o exponențială în următorii doi sau trei ani, când tehnologia va permite un număr ridicat de membre). Definită pe mulțimea membrelor unui umanoid, adică mâini, picioare, tentacule (intervalul [0, Cthulhu]) cu valori în Metacritic (intervalul [0,100]), unde Epic(x)=x*wield. În limbaj de umanist, Epicul crește în funcție de numărul de arme pe care le poți mânui simultan. Revenind la filmulețul de la E3, prin intermediul căruia suntem anunțați că The Darkness a inventat Quad-Wielding-ul (două mâini plus două tentacule care rup dușmanii în timp ce tu îi umpli cu plumb), pe baza lui putem calcula foarte ușor Epicul. Nu am loc să analizez trailerul cadru cu cadru, într-un mega-preview, cum ar face profesioniștii adevărați, dar vă spun că filmulețul anunță un joc cu un Epic(4). Închipuiți-vă Cina cea de Taină în care Iuda are două tentacule și doar 30 de puncte de XP până la următorul level up. Aha, chiar atât de Epic e. Visceralul este o funcție mai complexă care va fi definită într-un număr viitor, după ce voi stăpâni mai bine aparatul matematic.

Luptele din The Darkness II sunt visceralizate cu ajutorul a patru arbori de talente (Demon Arm, Darkness Powers, Hitman și Executions) care trebuie udați la greu cu experiență pentru a ne bucura de rodul lor. Experiența o căpătați, desigur, ca răsplată pentru măcelul creativ. Cu cât mai spectaculos este omorul, cu atât mai multă experiență veți primi. Ce-mi plac mie jocurile care încurajează creativitatea... Care este rodul arborilor de talente, vă întrebați? Upgrade-ul. De exemplu, upgrade-urile aduse lui Hitman vă aduc încărcătoare mai încăpătoare și timpi de încărcare (a pușcoacelor) mai mici. Execuțiile upgradate au și ele beneficiile lor. Cum ar fi regenerarea sănătății pentru fiecare kill. Și așa mai departe. Ceea ce trebuie să rețineți voi de aici este că puteți adopta mai multe stiluri de joc Cum nu puteți maximiza toate upgrade-urile la un singur playthrough, veți fi nevoiți să vă specializați. Și să reluați jocul cu alt ... build după ce îl terminați. Unii cu arma, alții cu dracu, ceilalți cu puțin din amândouă. Vom avea și puțin stealth, dar eu nu am mari așteptări de la el. O fi și el acolo, scriptat în vreo două locuri, pentru tensiune.

Fiind vorba de un sequel, aș mai insista puțin pe diferențele dintre Āl Bătrân și Āl Tânăr, adică Doiul. Pe de altă parte, e un FPS modern, are Quad-Wield plus Întunericeală și îl veți putea butona pe PC. Cui îi mai pasă de diferențe, îmbunătățiri etc.? De parcă ele ar vinde seria Call of Duty. Așadar, în februarie, când este programată lansarea, fiți cu ochii în patru după LEVEL-ul în care unul dintre noi va despica firul de păr în patru într-un review epic și visceral.

■ cioLAN


Scrâșnește, mâine va fi mai rău!


Frizerul Iadului



RAGE

Cine rage la urmă răgușește mai târziu

Cei de la id Software ocupă un loc special în inimile jucăușilor de pretutindeni, cel puțin ale celor care au apucat să dea, la vremea lor sau mai târziu, cu BFG-ul și au fixat bazele shooterelor 3D moderne cu Nailgun-ul. Pentru mine, povestea a început prin Commander Keen, un platform pe care l-aș butona cu plăcere și astăzi. Când am dat peste Doom, m-a cuprins un WOW pe care n-a mai putut să-l imite nici cel mai arătos shooter recent, exceptând poate primul Far Cry. Nu vă mai spun de peripețiile de unul singur și prin LAN la bordul primului și celui mai bun Quake, de fapt primul joc pe care l-am putut savura pe propriul 486 DX2, cu imensa memorie de 16 MB RAM și o placă video de-a dreptul nesimțită, cu nu mai puțin de 4 MB dedicați. Așa că, firește, fără să mă pot controla, când vine vorba de id Software, mă apucă o mâncărime plăcută la glanda nostalgică și mă arunc încrezător în fiecare creație semnată de ei. Cu Doom 4 confirmat și Quake 5 probabil undeva prin sertarele lui Carmack, studioul a decis să facă întâi un mic popas prin deșerturi post-apocaliptice și să ne ofere un joc de acțiune Mad Max-ish care nu a întârziat să facă multă vâlvă pe internet, atât sub formă de hype înainte de lansare, cât și sub formă de mânie, după.

Asteroidul, bată-l vina!

Sub puternica influență a recentelor Fallout 3 și Borderlands, dar mai ales profitând de apetitul aparent infinit al gamerilor pentru așa ceva, Rage reia vechea poveste cu biliardul intergalactic, în care Pământul, pe post de bila neagră 8, se nasolește în urma impactului cu biluța albă. Normal, mințile luminate și prevăzătoare obișnuiesc să construiască arce, de la Noe încoace. Unele plutitoare, după cum ne-a arătat penibila peliculă 2012, altele, propune Rage, îngropate adânc în țărână, cu echipe întregi de specimene superioare puse la frigider, în așteptarea unor vremuri mai bune. Matale


O plimbare obișnuită prin canion





Megaboss-ul la ananghie


Dacă nici artwork-ul ăsta nu vă place, înapoi la Counterstrike cu voi!

eşti bineînţeles singurul supravieţuitor al unei astfel de arce, transformată pentru vecinii de criogenie în cavou şi - într-un stil cât se poate de Fallout-ian - îţi târăşti hoitu' atrofiat către lumină, unde o mână musculoasă şi păroasă, dar binevoitoare, te salvează de şleahta degenerată care tabără peste tine de cum scoţi bocancul afară. Avem tehnologizaţii antagonişti, Autoritatea, multe triburi de bandiţi, care mai de care mai săriţi de pe fix şi bineînţeles mutanţii, fără de care orice deşert postapocaliptic ar fi pustiu. Partea proastă, pe lângă faptul că toţi cunoscuţii protagonistului sunt probabil morţi de mult, este că v-am zis deja cam jumătate din poveste. În rest, eroul tăcut (specie care deja a ajuns să mă calce pe nervi) va fi făcut săgeată de tot felul de mici şi medii comunităţi ore în şir, va asculta 90% banter irelevant şi va procura echipament mai şmecher, urmând ca undeva, mult după jumătatea distracţiei, bietul jucător să afle ce şi cum, în câteva fraze la fel de succinte precum descrierea de faţă. Nu, nu prea are bietul Rage cine ştie ce poveste, iar puţinul respectiv e dozat şi spus cum nu se poate mai prost. Ca să nu mai vorbesc de un final brusc, brutal şi punctul anti-culminant pentru o zdreanţă de poveste care ar fi fost de 10 ori mai bună dacă ar fi fost implementată tipicar, conform celor mai clasice şi folosite standarde şi îndreptare narative. Dacă v-aţi lua după asta şi aţi mai citit poate şi văicărelile de pe internet, aţi crede poate că urmează să şterg cu dânsul pe jos. Ei bine, nu. Prima oră şi jumătate de butonat mi-a lăsat o primă impresie mai proastă decât o „divă" blondă absolventă de drept, însă am constatat apoi că magia e-n detalii şi l-am jucat şi rejucat cu o plăcere fioroasă.

Ca-n vremurile bune

Dintre cei care ştiu să facă, dincolo de orice logică, un shooter distractiv şi care să dea dependenţă, id sunt cu siguranţă printre cei mai pricepuţi, iar Rage nu-i face de ruşine. Oricât mi-ar plăcea jocurile cu poveste grea şi atmosferă berechet, nu pot refuza un măcel organizat de calitate, în care fiecare foc tras mă inundă în endorfină. Am ajuns să butonez anumite segmente pentru a treia oară, cu ochii împăienjeniţi, chestie pe care n-am mai păţit-o de mult, ceea ce spune multe. cioLAN intitula hibridul de shooter cu aRPG Borderlands „Uriaşul cu picioare de l00t". Pe bună dreptate, fiindcă abia jucând Rage mi-am dat seama cât de tare m-a enervat nevoia constantă de a schimba şi compara arme şi obiecte, doar-doar voi face faţă următorului val de satane. De fapt, aş fi vrut ca Borderlands să fie mai mult ca Rage: cu arme mai puţine, dar modelate la mare artă şi nişte inamici care să-ţi facă un iad tentativele de a-i ţinti. Ca să nu mai vorbesc de implementarea vehiculelor cu iz de Mad Max, care nu sunt doar foarte arătoase, ci foarte satisfăcător de manevrat şi unelte de distrugere în masă sub roţile şi muniţiile cărora este un adevărat festin să-ţi tăvăleşti adversarii. Combinaţia de condus şi păcăneală face un „mix la fix" aici şi se potriveşte bine reţetei generale de joc, care, contrar anumitor aşteptări iniţiale, nu este una open-world. Adică o serie de hub-uri mai mici sau mai mari de unde iei misiuni, legate între ele şi de celelalte locaţii printr-un set de drumuri presărate cu locuri de sărit şi bandiţi. Partea de condus e absolut obligatorie ca mijloc de transport între locaţii, fiindcă, de regulă, dacă încerci s-o iei la picior, vei fi făcut repede terci de vehiculele care mişună aceleaşi poteci. Apoi, pentru a câştiga şi îmbunătăţi vehicule, poţi participa la diverse tipuri de curse organizate, care oferă principala monedă



Board game-ul postapocaliptic


Scenă din Mutant Bash TV




Om cu wingstick la cap


Ochilă, dă-te prins!

de schimb acceptată de mecanicii pricepuți, anume racing certificates. Undeva între Mario Kart, Carmageddon și Twisted Metal, Rage reușește cu o rețetă convingătoare și distractivă, care m-a ținut în bolizi mai mult decât au reușit s-o facă multe jocuri dedicate curselor. Deși nu se vrea un RPG, felul MMO în care interacționezi cu NPC-urile, iei misiunile și faptul că ai inventar, îmbunătățiri pentru arme, vehicule și un sistem de crafting bazat pe rețete și ingrediente aduce automat un astfel de iz, care pică la țanc pentru diversitate, încurajează abordarea misiunilor secundare (răsplătite adesea cu rețete și obiecte unice) și te mai deviază succint de la acțiunea intensă. La fel de bine sunt modelați și inamicii. Autoritatea are soldați high-tech organizați, greu de ucis la început, dar ulterior destul de previzibili ca reacții și comportament. Clanurile au specificul lor, cu atacuri spontane de o ferocitate care m-a făcut să scap mouse-ul din mână de mai multe ori. Să nu mai vorbesc despre mutanții obligatorii, în diverse stadii de evoluție și dotare, fără de care orice deșert postapocaliptic ar fi pustiu... Deși intrările lor în scenă sunt absolut scriptate, ce se întâmplă pe urmă este total aleator; așa se face că, reluând anumite misiuni, am constatat cu plăcere că luptele nu se desfășoară identic, ci uneori șocant de diferit - ce-i drept, asta și fiindcă rareori am aplicat aceeași tactică. Jocul reacționează la tine și se îndepărtează de sentimentul de arcade pe care îl lasă multe shootere, fără a-și pierde însă aerul clasic, specific pentru titlurile de sub tutela lui Carmack.

I want guns... lots of guns

Cum armele sunt sufletul oricărui shooter, cred că merită paragraful propriu, separat cu brutalitate de restul considerațiilor. Am avut parte de un ospăț delicios, pornind de la mănuși cu țepi, numai bune de îndreptat creasta punkerimii locale, și terminând cu un Pulse Minigun care a spulberat nesănătos de repede și cei mai duri opozanți. Deliciul însă l-au făcut revolverul nemilos, la fel de util până la sfârșit, grație munițiilor alternative Fat Boys și Fat Mammas, alături de teribila pușcă de vânătoare pe care n-am mai folosit-o atât de mult de la al doilea Call of Duty. Ea vine cu o muniție alternativă care efectiv spulberă într-o perdea de sânge inamicii cu armuri mai slabe și alta care dă jos și cele mai avansate scuturi cu energie. Revenind la revolver, m-a distrat la culme faptul că, la un moment dat, găsești un monoclu, pe care, atâta vreme cât nu-l vinzi, protagonistul îl folosește ca lunetă, transformând un păcănitor cel mult decent într-o adevărată carabină cu lunetă. Carabină care și aici face legea în 90% din cazuri, însă nu este nici pe departe la fel de interesantă precum arbaleta. Unealta diavolului, pe lângă asasinările silențioase, este capabilă să tragă și săgeți cu dinamită, soldate eventual cu un „oh fuck!" și obștescul sfârșit al destinatarului, împreună cu toți vecinii lui. Săgețile electrice sunt perfecte pentru creaturile suficient de proaste să mișune prin apă, iar varietatea Mind Control îți transferă temporar drepturile de utilizare asupra corpului țintit, pe care îl poți trimite la o reuniune explozivă cu ai săi camarazi. Nu mai puțin distractive sunt mașinuțele cu telecomandă, arahnoboții și turelele fixe





În explorare cu shotgun-ul credincios

din dotare. Totuşi, în mod ironic, cea mai supărată şi excesiv de puternică armă din joc este bumerangul. Cu titlu de Wingstick, cumpărabile şi manufacturabile, nenorocirile zburătoare decapitează tot ce le stă în cale şi mai au şi bunul obicei de a ţi se întoarce în mână dacă nu se lovesc de vreun perete sau de vreo armură solidă. Majoritatea loviturilor cu ele înseamnă omor din prima - noroc că inamicii te mai şi fentează când te aştepţi mai puţin, altfel ar fi fost prăpădul de pe lume. Toate ca toate, dar varianta îmbunătăţită, în flăcări, pe care o poţi croi în a doua jumătate, pe lângă faptul că păşeşte greu armurile, mai are şi prostul obicei de a-şi urmări ţintele care se adăpostesc şi poate decapita chiar şi trei adversari deodată. Ce BFG? Ce rachetă nucleară? Alea-s prostii pentru complexaţi. Nici nu vă imaginaţi cât de satisfăcător e sunetul wingstick-ului când zboară şi retează ţeasta ţintită, apoi revine în mână ca şi când nu s-ar fi întâmplat nimic. Iar animaţiile de agonie ale nefericiţilor care se trezesc cu bumerangul înţepenit în cap sunt printre cele mai reuşite din câte am văzut vreodată, lucru valabil pentru toate armele. Shotgun-ul proiectează în spate cu o forţă imensă victimele staţionare şi poate da goana celor mai rapizi şi puternici mutanţi şi bandiţi. E realmente fascinant să vezi punkerul cu topor cum se împiedică de-un glonţ bine plasat şi se rostogoleşte peste un parapet. Animaţiile şi grafica în general superbă, mai ales artistic, amplifică sentimentul excelent dat de arme şi creează o dependenţă temporară. O pauză de la acţiune o constituie şi minigame-urile, de la un barbut holografic pe care pariezi până la un card game ad-hoc, foarte reuşit şi chiar unul în care trebuie să memorezi şi să reproduci secvenţe de sunete. Totodată, prin ele poţi câştiga o grămadă de bani, resursă importantă şi mereu limitată, după un dozaj bine gândit.


Valea Plângerii


Lecţii gratis de zbor

Originalitate second-hand

În caz că nu era destul de evident, originalitatea este de două feluri: aia care îmbină elemente abstracte de bază deja existente cu atâta măiestrie încât rezultă ceva cu adevărat nemaiîntâlnit şi... cealaltă. Rage o are pe cealaltă, adică aia prin care nişte indivizi iscusiţi combină originalităţile altora într-un amestec atât de reuşit şi puternic, încât, în ciuda plagiatului nesimţit şi făţiş, răzbeşte şi capătă o proprie personalitate şi viaţă. Cam asta se petrece prin Rage, care a reuşit să-mi amintească de 80% din shooterele fantasy de la Doom încoace, inclusiv Half-Life, dar pe care nu-l pot trata ca pe o sumă de furăciuni pentru simplul fapt că sunt puse cap la cap prea bine şi cu stil. Are accente de Mad Max, chiar şi steampunk, un ultim hub parcă rupt din Metro 2033 şi câteva locaţii care amintesc de nava borgilor din Star Trek, amestecate aproape perfect într-un singur univers de joc, cu efervescenţă de bandă desenată. Păcat însă că producătorii nu au făcut acelaşi lucru şi cu povestea sau dialogurile. Deşi Rage are câteva dintre cel mai bine desenate şi fascinante NPC-uri pe care le-am văzut vreodată, nu le foloseşte mai deloc. Nu tu emoţie, nu tu râs, pur



Unde începe să aducă a Quake



Cu Rade-Tot în brațe

şi simplu nişte locţiitori (de locuitori) desenaţi perfect, dar animaţi de spiritualitatea unei moluşte. Contrastul e aproape deprimant.


Una dintre îndeletnicirile favorite din Rage

Greu cu greu, dar mai greu fără greu

Dacă alţii s-au plâns mai mult de texturi, incompatibilităţi şi alte chestii tehnice (şi asta pe bună dreptate), eu mă plâng că jocul a fost mult prea uşor. Cu toate că inamicii ştiu fente, aruncă grenade, şarjează, fug, se ascund sau ţopăie în toate felurile, un jucător mediocru de shootere ca mine n-a crăpat decât de vreo zece ori în total, jucând pe Hard - şi mai mult din propria prostie sau neîndemânare decât din dificultatea provocărilor în sine. Pur şi simplu mi se pare tras de pe consolă pe PC, iar unde gamepadul ar fi triplat probabil dificultatea de a nimeri puzderia de inamici, mouse-ul te ajută să-i faci praf fără prea multe discuţii. Un boss fight principal nu foarte impresionant, dar plăcut de butonat, undeva spre jumătate (în timpul căruia n-am crăpat nici măcar o singură dată) şi câteva mici cafteli cu boşi mai mici, la fel de lejeri sunt mult mai puţin decât aşteptam de la creatorii Doom-ului. Ca să nu mai vorbesc de segmentul final, unde nu numai că nu întâlneşti vreun inamic special, ci ai pe mână şi ditamai arma care spulberă tot. Cinci minute. Maxim. Atât a durat ultimul nivel, urmat de unul dintre cele mai abrupte şi dezamăgitoare finaluri de joc din câte am văzut. Stăteam stupefiat ca în sala de cinema când se rupe filmul şi aşteptam să vină operatorul şi să rezolve problema, ca să îl văd mai departe. Dar nu va veni niciun operator, ci publicul va trebui să aştepte Rage 2. Nicio încheiere satisfăcătoare, niciun punct culminant. Doar un „VA URMA" (dacă veţi mai cotiza, completez eu) sugerat făţiş de momentul final.



În apărarea jocului vă mărturisesc că are 15-20 de ore solide de single, în funcţie de dificultatea selectată şi cât de dispuşi sunteţi să abordaţi misiunile secundare, la finalul cărora n-am fost nici pe departe plictisit, ci doar şocat. Adică de vreo cinci-şapte ori mai mult decât un Call of Duty recent care, ştiu, e cumpărat mai mult pentru multiplayer. Ei bine şi Rage vine cu aşa ceva, dar cu o durată de viaţă incomparabil mai mică.

În mod ciudat, mai ales că vorbim de tăticii lui Quake 3, modurile multiplayer competitive sunt limitate la maşini. Practic, e vorba de curse şi derbyuri precum în single player. O combinaţie interesantă între Insane şi Twisted Metal care pe mine unul mă va face să-l păstrez






Modelarea NPC-urilor e o minunăţie


Un văr de-al lui Cthulhu


Fioroşii Authority

instalat multă vreme, cu moduri CTF, Gate Hunt şi derivate care sunt mult mai distractive în practică decât v-aş putea povesti vreodată. Partea multiplayer de shooting este limitată la un co-op pe misiuni derivate din campanie, pe scor, unde iuţeala trăgaciului cântăreşte la fel de greu ca impresia artistică.

O portare greu de iertat... şi nu numai

După cum declara însuşi Carmack, id nu mai vede PC-ul ca principala platformă pentru jocuri. De acolo până la o portare de doi lei, care a polarizat comunitatea între cei cărora jocul le-a mers bine, cu sau fără noile drivere plus patch-ul de până acum, şi cei care simt c-au aruncat o grămadă de bani pe fereastră, e cale lungă. Controversata implementare a tehnologiei megatexture a dat efecte secundare precum texturi care se încărcau la câteva secunde după ce întorceai personajul la 180 de grade, ameliorată pentru unii, dar nu şi eliminată de actualizările care au venit oricum cu întârziere. Apoi, discrepanţa mare între zonele bine detaliate şi cele spălăcite plasează tehnic jocul peste tot, între 2002 şi 2011. Singurul lucru pe care nu-l pot contesta este ochiul artistic. Folosirea creativă a iluminării pentru a crea unele peisaje şi interioare superbe, la care m-am holbat minute în şir, a compensat, cel puţin pentru mine, problemele de ordin tehnic (de care am fost mai ferit decât alţii, mai puţin norocoşi). În schimb, absolut nimic nu scuză dificultatea extrem de redusă, proiectată clar pentru console şi mai presus de toate felul abominabil de grăbit în care am regăsit ultimul segment din joc. E clar că aveau de gând să facă mult mai mult şi cineva a pornit cronometrul prinzându-i cu izmenele-n vine, altfel nu-mi pot explica de ce sunt atât de puţine şi atât de scurte misiunile legate de ultimul hub, ca să nu mai vorbesc de cea finală şi încheierea bruscă a aventurilor. Aşadar, id ne-a dat un shooter solid cu părţi de condus şi curse delicioase, mici elemente de RPG şi o grafică strict per ansamblu şi artistic bestială, dar nu tocmai original, nefinisat, portat în bătaie de joc şi subminat de aparenta grabă în care a fost pus în rafturi. Chiar dacă nu veţi avea probleme tehnice cu dânsul, când veţi ajunge la finalul ultimei misiuni, veţi răcni cu ură. Să nu ziceţi că nu v-am avertizat.

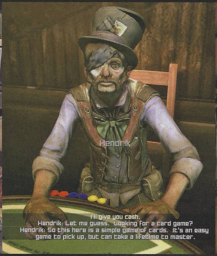
■ **Caleb**

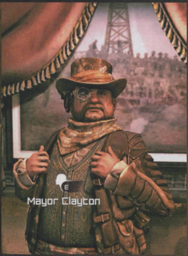





Cu sula-n coaste







VERDICT LEVEL

+
- secţiuni de pac-pac şi condus solide, minigame-urile
- inamici variaţi şi zglobii, bine scriptaţi
- grafică superbă pe alocuri, mai ales artistic
- RPC-uri desenate cum rar am mai văzut

−
- poveste şi dialoguri zero barat, final brusc şi-n coadă de peşte
- catapultat prematur pe rafturi, foarte nefinisat spre final
- ridicol de uşor, probabil din pricina portării de pe consolă

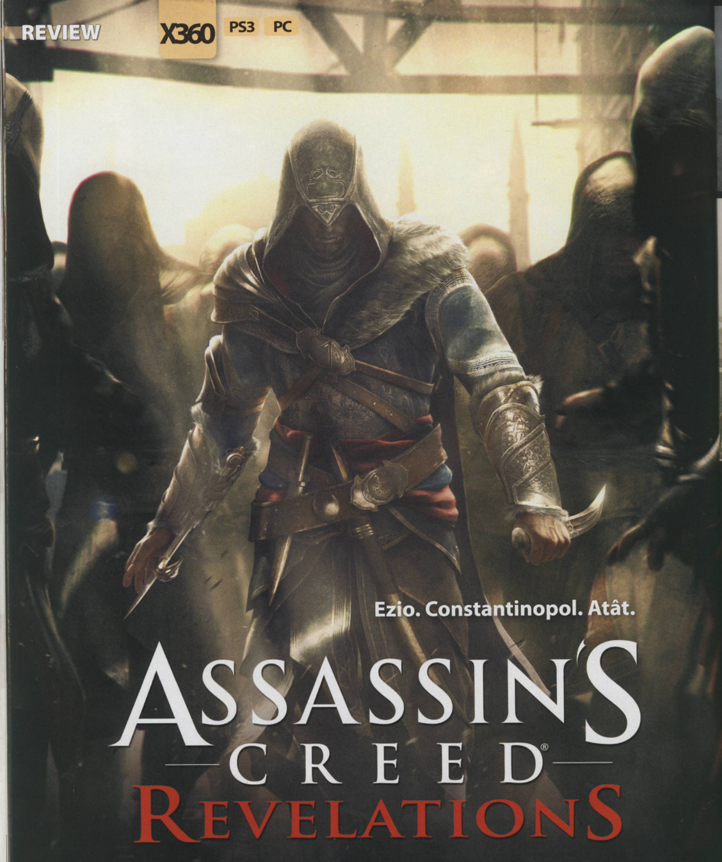
PE SCURT:
Rage e brânză bună în burduf de câine. Pe de o parte, e păcat să nu vă delectaţi cu părţile lui bune, pe de alta, nu merită în niciun caz preţul actual. Vă recomand să-l cumpăraţi doar dacă prindeţi o reducere sănătoasă, preferabil în preajma lansării deja preconizatului Rage 2.

7.9

Gen Shooter / Action **Producător** id Software **Distribuitor** Bethesda Softworks
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** rage.com

CERINTE MINIME:
Procesor Dual Core **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** GF8800/Radeon 4200

ALTERNATIVA SERIA F.3.A.R.
Indiscutabil cel mai bun shooter din ultima vreme, cu un mod coop memorabil, AI de calitate şi o poveste cu siguranţă mai simpatică. În plus, tacticile diferite ale celor doi protagonişti fac din reluarea campaniei o variantă tentantă.



Ezio. Constantinopol. Atât.

Assassin's Creed Revelations

Tocmai ce am primit Assassin's Creed Revelations pentru review. Da, cu patru zile înainte de plecarea revistei la tipar, m-am pomenit cu o consolă XBOX 360 de developer (cu XNA pe dânsa) venită de la Ubisoft alături de un DVD pe care se află o versiune prerelease destinată presei. Ce să vă spun, sunt foarte fericit pe tema asta, dar... KiMO insistă să fac review-ul până pleacă revista, iar eu îl înțeleg, așa este bine pentru succesul comercial al publicației noastre, nu?, să fii cât mai rapid, blablabla... Eu cred că voi nu ne citiți pentru viteza cu care aducem noutăți în paginile noastre, ci pentru că vă interesează ce vrem să vă spunem noi, cei ce semnăm în LEVEL, despre jocuri, chiar și dacă acestea ar fi apărute acum 100 de ani.

Dar, înțeleg și punctul de vedere al lui KiMO, așa cum doresc din toată inima să respect și efortul Ubisoft de a ne aduce produsele lor cât mai repede la test – sunt oameni acolo pentru a căror muncă am toată admirația. În plus, cred că Ubi sunt, dintre marii producători, cei care ne bagă în seamă cel mai mult, și aș dori să încurajez această atitudine ce dovedește bun simț și profesionalism – două păsări rare, al căror tril nu prea se mai aude în copacul din grădina casei mele, în ziua de azi.

Într-un timp atât de scurt, însă, nu sunt în stare să







fac un review pe care să-mi pun semnătura împăcat. Voi fi sincer cu voi și vă spun că, în încercarea mea de a împăca timpul disponibil cu materialul de recenzat, voi putea produce doar un fel de jurnal al experienței mele în Assassin's Creed Revelations. Despre ceea ce am jucat ieri, scriu în dimineața zilei de azi, apoi mă apuc din nou de jucat, pentru ceea ce voi scrie în jurnal mâine dimineață – dacă aș avea cinci zile la dispoziție, ar fi minunat. Voi acoperi strict componenta de single player, cea de multi va apărea în numărul viitor, sper eu, sub semnătura lui Caleb.

Pe de altă parte, ideea cu jurnalul îmi surâde tot mai mult. Pot scrie mai relaxat, fără să mă încrâncenez, fără să mă străduiesc cu tot dinadinsul să fiu exhaustiv. Este un experiment pe care vreau să-l transform într-o experiență cât mai plăcută... Fără prea multe griji, aș putea să mă joc. Doar atât. Să mă joc și să mă bucur de asta. Poker pe banii redacției ;-) ...

19 octombrie 2011

Bă, aiurea l-au mai făcut pe Desmond! Nu era el regele iubirii nici până acum, dar în ACR i-au schimbat fățăul aiurea de tot, parcă e un maghrebian cu suflet de hipster bronzat în republici bananiere – mutra pe care i-au tras-o mergea de dansator exotic în cămăși înflorate care f..e doamne venerabile ce-și trăiesc vacanța finală sub... soarele Caraibelor, dar nu Asasin, frate, nu Asasin!...Cu el a început jocul, de fapt cu ființa lui virtuală care se plimba prin Animus, la care fusese conectată ființa lui fizică după finalul Assassin's-ului anterior, deoarece i se făcuse rău la cap de la cele trei personalități care se băteau acolo pe descoperirea adevărului despre Lume și Viață: el însuși, Altair și Ezio Auditore.

Iar prietenii Asasini din prezent l-au pus în Animus ca să dezvăluie secretele celorlalți doi rămase în memoria lui genetică, și așa să-și facă ordine în cap și să-și revină. Interesant, în Animus m-am întâlnit cu cineva cunoscut prin semnele și ghicitorile lăsate pentru Desmond de-a lungul întregii serii AC. Țineți minte pereții camerei lui Desmond din sediul Abstergo, cei pictați cu tot felul de hărți, texte și ideograme? E o ființă din care a mai rămas numai partea virtuală, dar care pare un individ suficient de inteligent și de cinic ca să nu fie predictibil, cel puțin nu la începutul jocului. Mă aștept la surprize de la el – îmi place ideea Ubi de a-l activa pe acest personaj a cărui prezență era doar pasivă, până acum. Promite: pare să aibă o agendă personală. (Notă ulterioară: surprizele nu au mai venit, personajul s-a dovedit plat.)

Dar, Ezio, dragul de Ezio, ajuns la vreo 50 de ani, este o frumusețe de bărbat matur, cu părul cărunt, cu fața înnobilată de suferință și cunoaștere, cu vocea străbătută de dârzenia cu care își întâmpină temerile, având inflexiunile subtilității înțelepte, luminată de afecțiunea pentru lucrurile și oamenii care fac ca viața să merite a fi trăită tot atât de mult cât merită să fie și murită. Am apucat să văd două secvențe cinematice ieri, una în care Ezio era dur, iar alta în care am fost cucerit de căldura ochilor și de armoniile vaste ale vocii sale, care, împreună, spuneau tot ceea ce nu știam despre anii trecuți peste el. Foarte, foarte fain realizat acest personaj în ACR! Din câteva cuvinte și un zâmbet în secvența cinematică în care se întâlnește cu tânărul prinț Soliman, cel care va fi cunoscut în istorie ca sultan, cu epi-













tetul de Magnificul, am descoperit la Ezio dimensiuni pe care nu le avea în AC-urile anterioare, am descoperit un personaj care și-a depășit 3D-ul de erou tânăr, ignorant și neliniștit, înflorind într-o matrice de însușiri multidimensională, care, mi s-a părut mie, transcende genul și platforma pe care se manifestă.

Nu știu ce să zic, în seria AC personajele au devenit treptat tot mai vii, tot mai credibile, tot mai puțin standard, au căpătat amploare și viață. Iar, din ce am văzut ieri, ACR pune cireașa pe tort sub aspectul ăsta. E drept, Desmond mi se pare că arată și se comportă ca un NPC dintr-un RPG german obscur tradus prost în engleză, dar Ezio și Prințul Soliman mi-au plăcut – în momentul primei lor întâlniri, repet, au dovedit dimensiuni și subtilități neașteptate, pe care engine-ul grafic și cel de mișcare facială, complex, uimitor, le-au adus impecabil în fața ochilor mei.

Apropo de asta... WOW!!! Grafica rupe! Am fost ieri la Masyaf – acolo începe jocul, și mi s-a părut că arată un pic mai bine, dar, probabil, ruina, vechimea, părăsirea acoperă totul cu un strat de farmec, să-i zic romantic? Dar cu certitudine e mai mult decât atât, pentru că, atunci când am mers mai departe și am ajuns la o trecătoare săpată în munți de un râu, am rămas paf. Era noapte, iar munții erau atât de bine făcuți încât păreau reali, luciul apei în vale la fel, o roată de moară, imensă, complexă, făcea umbre dinamice șmechere, iar o fortificație interesantă ca structură a fost străbătută de un Marius Ghinea uluit ca un copchil...

Apoi am ajuns în Istanbul! Oameni buni, este visul vieții mele de împătimit după Bizanț să străbat cândva Constantinopolul, Trebizonda, Antiohia! Pe aceasta din urmă am văzut-o în primul AC, dar ceea mi-a apărut în fața ochilor când Ezio a ajuns la Istanbul depășește cu mult ceea ce făceau băieții de la Ubi acum câțiva ani, cu atât de mult încât, instinctiv, am căutat cu privirea Hagia Sofia, pentru a-mi centra inima, deja îmbătată de culorile Levantului, într-un reper pe care iubitorul de istorie își poate sprijini mintea ca să răstoarne ceea ce credea că știe despre Lume.

Da, era acolo unde mă așteptam, înaltă ca eternitatea, uimitoare luminată cupolă a creștinătății încadrată de minarete, simbol și enigmă, profeție și împlinire (mă gândesc să aplic pentru un post de redactor la Televiziunea Patriarhiei, Trinitas TV; LEVEL nu mă mai satisface spiritual decât o dată pe lună – or, liturghiile sunt muuuult mai dese). Damn, mă scălda soarele acela magic al Orientului, mi-a luat-o mintea în toate părțile, nu puteam din controler să mă duc în mulțimea de locuri în care mă simțeam îmbiat să explorez, să străbat orașul ăsta minunat care înseamnă atâtea pentru mine și pe care, din depărtare, l-am bănuit reconstruit cu geniu de oamenii care au muncit la ACR.

Ajuns la Istanbul am avut câteva conversații, am tras cu urechea la trecători și oșteni, descoperind un lucru interesant. Abordarea istoriei de către Ubi este una proaspătă, mă simt încurajat de ea, îmi dă speranțe în privința desfășurării pe mai departe a jocului. Fiți atenți. Turcii sunt the good guys, iar bizantinii, sub conducerea unui urmaș al Paleologilor, sunt the bad guys care, aliați cu Templierii, încearcă să recucerească Constantinopolul. Ni se sugerează, pe ici, pe colo, rolul civilizator al turcilor otomani și capacitatea lor organizatorică, manifestată atât militar, cât și administrativ.

Dar și turcii au o problemă, sultanul actual, Baiazid al II-lea, este bătrân și vrea să-i cedeze puterea lui Ahmet, unul din fiii săi. Selim, alt fiu, nu e de acord cu asta și face tot ceea ce îi stă în putință să devină el viitorul sultan. Deja Ezio s-a întâlnit cu Prințul Soliman, fiul lui Ahmet, și au părut a se simpatiza, deci, zic eu, ițele viitoare ale acestei intrigi se vor răsuci pe aceste personaje istorice interesante – bună decizie a producătorilor, care îmi par tot mai inspirați







în alegerea de momente, locuri și figuri din trecut implicate în conflictul dintre Templieri și Asasini.

Poate că eram la început și de aia lupta a fost foarte ușoară. Adică, cât sunt eu de handicapat cu gamepadul, cu care mă reobișnuiesc o dată pe an când joc un AC și dup-aia îl las deoparte ca pe vinul botezat cu apă, și tot am reușit să trec fără probleme de toate situațiile de combat în care am fost pus. Da, ca și la AC-urile 2 și 3, a fost suficient să apăs într-o demență butonul X și am învins pe toată lumea. Foarte neinteresantă lupta până acum... Sincer, nici nu mă aștept la multe de la melee, poate folosirea bombelor să mai aducă ceva interesant, asta e marea noutate învățată de la turci – care au preluat-o de la bizantini – și care își face pentru prima oară apariția într-un titlu AC. Momentan, nu am folosit bombe, doar am tot găsit componente pentru facerea lor – par să fie foarte multe feluri de bombe, unele pentru atragerea inamicilor, altele pentru rănirea/dizabilitarea lor și a treia categorie pentru uciderea țintelor. Ideea promite, sper să mai sufle ceva viață în luptă.

Că, altfel, dificultatea jocului tot din elemente de platformă (urmăriri, cățărări, diverse probe de atenție și viteză de reacție) vine. Cel puțin până acum, numai de aici am avut parte de game over-uri (desincronizări, în seria AC). A, am uitat de arme: măcar arată fain. Când am văzut cât de mișto și de detaliat este meșteșugit un iatagan, mi-a crescut inima în piept cât muzeul nostru de istorie din Piața Sfatului.

No, deocamdată cam atât în jurnalul revelațiilor AC, mă bag acum la joc. Ne vedem mâine.

21 octombrie 2011

De fapt, ne vedem poimâine, adică azi, pentru că ieri m-am jucat toată ziua și nu am avut timp să scriu – și parcă nici suficiente subiecte. Așa că a trebuit să las mai mult timp să curgă în joc, pentru a descoperi lucrurile noi și interesante, dacă acestea și-ar fi făcut apariția.

Și nu și-au prea făcut-o. Lupta e la fel, cățărările la fel. Mda, au adăugat un cârlig pe lama retractilă prinsă de antebrațul Asasinilor, cu care poți să „sari" din alergare peste un adversar care încearcă să te blocheze și pe care îl poți folosi și ca să aluneci pe funiile care leagă clădiri – de ce nu sunt rufe pe funiile astea nu știu, unde este utilitatea lor reală? Sau Asasinii întrețin anume funiile aruncând constant rufele de pe ele, ca să le poată folosi pentru deplasare rapidă, fiind într-un război permanent cu gospodinele care îi scuipă și îi afurisesc pentru că nu-și pot usca boarfele la soare din cauza lor, „fi-r-ați ai dracului de chilotari cu glugi!"...

Anyway, pentru mine lama asta încârligată, cu manevrele ei suplimentare, nu înseamnă decât că trebuie să mai învăț un combo de gamepad. Ceea ce mi se pare că e deja prea mult, e plin jocul de combinații de butoane, trăgace și alte alea, îmi tot apar mesaje cu „ține nuștiucare apăsat în timp ce apeși un nuștiuce și încă un nuștiuce nuștiucum". Băi, sunt prea multe comenzi pentru ce ai de luptat în joc, adică, nu ai nevoie de efortul imens de a memora toate sutele astea de apăsări, pentru că jocul nu oferă o provocare care să le facă necesare. Deși mi se pare că adversarii au fost făcuți semnificativ mai greu de ucis decât în AC-urile anterioare, ai atâtea modalități de a ocoli lupta cu prea mulți oponenți tari deodată (singura confruntare care ar necesita eventual stăpânirea combo-urilor de control), încât simți cum gamepadul este, în fond, un balast inutil în ACR, în care stickurile pentru direcție și marele „X" pentru lovitură sunt singurele lucruri utile cu adevărat. (Impresia asta mi s-a nuanțat foarte mult ulterior.)

Da, poți folosi ajutorul Asasinilor pe care i-ai recrutat, precum în ACB, dându-le comanda de a ataca o anumită țintă. Da, poți ocoli lupta – iar asta este un pic mai dificil și presupune observarea terenului și a rutelor de patrulare ale gărzilor – planificând isteț și eliminând santinelele de pe clădiri prin aruncarea cuțitelor. În general, de ieri începând, am decis să mă lupt cât mai puțin, pentru că e plictisitor și mă încurc în butoane dacă încerc să „condimentez" cafteala cu o țără de finețe și talent. So far, jocul devine mult mai fain așa. Poate că e o chestie de gusturi, și ar trebui să felicit producătorii pentru că ne-au oferit atât





de multe opțiuni.

De fapt, deja mi se pare că ni se oferă prea multe. În primul rând, prea multe flacoane de „sănătate", prea multe cuțite de aruncat și gloanțe, prea multe componente de bombe, prea multe resurse de orice fel, în general. Da, s-a păstrat aceeași structură de management și micromanagement ca în AC-urile cu numărul 2 și 3: restaurezi magazine, bănci, ghilde și clădiri istorice și asta îți aduce un venit tot mai mare în cont. Da, precum în Brotherhood, trebuie să cucerești fiecare cartier, ucigând căpitanul Templier care îl conduce, pentru a putea începe restaurările. Sub acest aspect, lucrurile s-au păstrat, inclusiv recompensarea ne-





muncii, a lenei, a repaosului non-duminical. Adică, las bunătate de Asasin Șef, taica Ezio, în mijlocul urbei levantine, iar eu plec, mă duc să mănânc sau să scarpin câinele dupe ureche ori să flocăiesc pisicile, eventual și altceva ce se mai lasă scărmănat prin casă, apoi mă întorc bine mersi, iau gamepadul în mânuțe, apăs ceva ca să se întrerupă modul screensaver și, iaca! sunt bogat ca un șef de vamă – și probabil prin aceleași procedee... Banu' mi-a intrat automat în cont, sănătate să fie, spor la cumpărături domnu' Auditore!

Măi, nu am considerat niciodată că seria AC este una care să pună măcar în trecere probleme de tip survival, în care abia să găsești un glonte, o sănătate, ceva, iar o șurubelniță să fie o comoară mai prețioasă decât sabia laser primită de la Obi Wan de către Luca, fiul Lordului. Dar, așa cum se prezintă la modul actual seria AC, ești ghiftuit cu resurse. Și, întocmai precum la mâncare, la un moment dat ți se cam face silă și nu îți mai trebuie.

Numai bine că de unde era prea mult, bufetul suedez din AC s-a mai îmbogățit cu un fel: bombe, de nenumărate tipuri și utilizări. De fapt, am numărat trei categorii: bombele letale, cele tactice și cele de diversiune, destinate a omorî, a răni/dizabilita sau a păcăli. În fiecare categorie sunt multe feluri de bombe, interesante unele din ele: capcane, grenade, lacrimogene, fumigene, cu gaz de luptă ș.a.m.d. Pentru a-ți face o bombă, îți trebuie trei componente – carcasa, explozibilul și agentul util/vătămător (cel care produce schijele, gazele, otrăvirea) – și un banc de lucru special amenajat unde le poți asambla; astfel de locații sunt împrăștiate prin tot jocul.

Ideea cu bombele este foarte bună, e genială, dar ce păcat că găsești prea multe resurse din cele necesare producției bombelor. Adică, după ce că ești cam overpowered în seria AC, te-au făcut și mai overpowered. E prea mult deja, încep să mă plictisesc și să mă enervez. Ghiftuirea cu resurse nu este bună! Măcar de ar fi oferit jocul opțiuni privind nivelul de dificultate, astfel încât să poți potrivi abundența sau sărăcia de resurse cu stilul tău de joc, dar, nu, așa ceva nu există în ACR...

M-am întâlnit cu o tânără intelectuală – cărți, hărți, chestii – și cred că se lasă cu amor. Cam previzibil, pe bune, dar bine, măcar, că e vorba de o femeie și nu de Piri Reis – turc și marinar, la vremea aia o rețetă gay de succes – un bătrân suficient de uns cu toate alifiile ca să fie foarte periculos și pentru dușmani, dar mai ales pentru prietenii neatenți. Cu viitorul amiral nu am avut, însă, schimburi de săpunuri luate de pe jos, ci discuții tehnice legate de bombe speciale (moooooore poweeeeeer! vorba lui Clarkson) și documente vechi. Se pare că Leonardo da Vinci a fost înlocuit, dar rețeta personajelor se păstrează.

Îmi place cum e folosită Claudia, sora lui Ezio, în contumacie – ea se află în Italia la momentul întâmplărilor din ACR. Între capitolele acțiunii, apare din când în când o scenă în care fratele îi scrie, cu voce tare repetând, o epistolă în care descrie situația prezentă și așteptările viitorului, ceea ce – omul are o voce și o prezență FOARTE agreabile - este o modalitate simplă și plăcută de a ordona o sinteză a informațiilor din joc.

22 octombrie 2011

Ieri am dat peste una din noutățile din ACR. Să vă explic. Exact ca în AC-urile anterioare, poți restaura magazine, bănci, ateliere. Sau poți recruta Asasini (mecanismul acestora s-a păstrat la fel, cu foarte mici diferențe, nesemnificative, în opinia mea) dintre cetățenii revoltați/







nemulțumiți/oprimați/marginalizați ai Istanbulului. Toate aceste acțiuni sporesc nemulțumirea Templierilor, lucru indicat de un pătrățel al cărui perimetru se înroșește progresiv, pe măsură ce restaurezi și recrutezi. Când pătrățelul devine complet roșu, Templierii îți atacă unul din cuiburile de Asasini. Ce este cuibul de Asasini? Păi, ca și în AC Brotherhood, este o locație de tip cartier general, din care Asasinii controlează districtul/arondismentul din oraș în care este situată. În Revelations, aceste cuiburi apar în locațiile cucerite de la Templieri – sunt fostele lor cartiere generale.



Ideea nouă este că, așa precum poți cuceri un cuib, poți să îl și pierzi, dacă Templierii hotărăsc că deranjezi prea tare (când li se inflamează pătrățelul...). Iar atunci îți apare pe hartă cuibul cu pricina în galben, semn că trebuie la un moment dat să te duci și să rezolvi situația conflictuală apărută. Cum mijloacele pașnice sunt excluse, se recurge la un minijoc tactic, în care tu, Ezio, aflat pe acoperișul unei clădiri de pe strada ce duce la Cuibul atacat, comanzi defensiva acestuia.

Atacul decurge în valuri, compuse din forțe tot mai mari și mai bine dotate, culminând la final cu venirea unei mașini de asediu, aspră. Oamenii tăi sunt dotați exclusiv cu arbalete sau cu arme de foc și se pot amplasa numai pe acoperișuri sau la baricade. Dar, oriunde i-ai pune, întâi trebuie ca baricada sau acoperișul respectiv să fie controlat de un lider Asasin, prin amplasarea acestuia în prealabil în locația cu pricina. Se pot folosi cam toate acoperișurile clădirilor din jur. Baricadele se dispun tot la ordin, oriunde pe stradă, oricâte încap.

Dar, e un șpil. Resursa e moralul. Orice unitate ai amplasa în câmpul tactic, aceasta se face prin cheltuirea de puncte de moral. De câștigat, acestea se câștigă prin uciderea Templierilor asaltatori. Sistemul aduce cumva cu cel din Ground Control 2 și mi se pare unul foarte bun. Limitează numărul de unități pe care le poți aduce în luptă și stimulează agerimea tactică. La toate acestea se mai adaugă și loviturile de artilerie, cărora le poți indica punctul sau unitatea țintă. Folosirea artileriei este o abilitate ce se reîncarcă destul de încet în timp, deci, este limitată la rândul ei și impune alegerea cu istețime a momentelor în care se recurge la tunuri – în general pentru lovirea mașinilor de asediu, care sunt infernale...

Sincer, mi-a plăcut foarte mult acest minijoc tactic, o idee faină, care aduce un plus semnificativ experienței de joc, dar... În primul rând, după ce am mai pierdut câte o astfel de luptă, am recâștigat instantaneu Cuibul cu pricina, pentru că, după confruntare, jocul îl lasă pe Ezio foarte aproape de Căpitanul cartierului proaspăt recucerit de Templieri. Ceea ce face aproape o joacă uciderea imediată a acestuia, fapt ce declanșează re-recucerirea Cuibului, aproape fără nici un efort. Ar fi trebuit ca pierderea unui Cuib să producă ceva pagube și să fie mult mai greu de „reparat". Așa cum e acum, nici nu simți că ai pierdut o bătălie...

Apoi, e foarte ușor să nu ajungi la situația în care un Cuib de Asasini îți este atacat de Templieri. Trebuie doar ca pătrățelul buclucaș să nu devină complet roșu. Păi, dacă mituiești heralzi, din cei care împânzesc orașul, în așa fel încât să nu îi mai denigreze pe Asasini, pătrățelul pierde din lungimea roșeții. Iar dacă ucizi câte un oficial Templier, din cei care se plimbă pe străzi escortați de doi soldați incapabili, roșeața pătrățelului scade cu 50%! Mult prea ușor poți ocoli, deci, situația în care ajungi să fii luat la ochi de Templieri, iar Cuiburile de Asasini să fie atacate.

Cum, de altfel, și lupta obișnuită, de pe străzile orașului, este lipsită de dificultăți atunci când îți recrutezi câțiva Asasini, pe care îi poți chema în ajutor oricând (dacă nu i-ai trimis în misiune, ca să acumuleze experiență). De fapt, totul este un pic cam prea ușor, singurele momente dificile din joc par să apară la misiunile speciale, în care trebuie să respecți condiții specifice, cum ar fi aceea de a nu fi văzu, sau când elementele de platformă presupun un pic mai multă îndemânare.

Până în acest moment din joc (cred că sunt pe la jumătate), nu aș fi fost prea încântat de el. Cu mici excepții, nimic nu e tocmai nou, nici foarte interesant, dar... Frate, știți cum arată Constantinopolul reconstituit de oamenii de la Ubisoft? Te c.ci pe tine cu stropi! Este INCREDIBIL de credibil! Este frumos, este chiar prea frumos, este complex, este variat. Nu te plictisești plimbându-te prin el, nu observi modele repetitive deranjante, iar monumentele din realitatea istorică sunt fenomenal de bine făcute. M-am plimbat prin jurul catedralei Hagia Sofia ieri – recunosc, nu m-am putut stăpâni și m-am plimbat și pe Hagia Sofia – și m-am minunat până peste puterile mele de a admira. Arată INCREDIBIL!

Scuze, îmi vine să folosesc majuscule continuu când vorbesc despre Istanbulul din ACR... Și palatele, și florile, și arborii, cimitirele musulmane și porturile, turnurile și minaretele, lumina prin fumurile ce se ridică din oraș în înserare, Semiluna din cer reflectată de cupola fiecărei geamii,







stelele, acoperișurile scăldate în sclipirile de visare ale nopții, diminețile și amiezele, lumina caldă, lumina crudă, lumina blândă, petale și funigei plutesc în aer, praf, lucirile Bosforului în depărtare, luciul bazinelor din grădinile orientale... un Paradis, în cea mai persiană cu putință accepțiune a termenului pairidaeza.

Apoi hainele. Pe stradă vezi vestminte de tot felul, unele mai bogate, altele modeste – toate făcute la mare detaliu. Care detaliu devine excepțional când e vorba de îmbrăcămintea, armura și echipamentul ienicerilor ori al gărzilor. INCREDIBIL! Te uiți și nu te mai saturi de frumusețea reconstituirii hainelor epocii. Dar, stați, că detaliul vestimentar devine halucinant și se combină cu geniul în secvențele cinematice!!! Am văzut ieri o întâlnire între moștenitorul ales de Sultan, Ahmet, nepotul acestuia (Soliman) și căpitanul gărzilor de ieniceri. Frate, hainele tuturor arătau inexprimabil de bine, de amănunțit, de imaginativ create. Tot luxul, tot fastul, nebunia despotică a satrapilor orientali emana grandilocvent (dar cu atât de mult bun gust!) din fiecare cusătură, bumb, alăturare de culori, drapaj, șnur, firet sau broderie. Literalmente, simțeai că privești cum oamenii ăia poartă pe ei PIB-ul câtorva provincii întregi din Imperiul Otoman! Creatorii jocului au reușit să transmită esența falnicului Orient, pe care l-au ilustrat nemijlocit și brutal, în frumusețea sa autocrată, prin portul inuman de luxos al actorilor principali ai politicii otomane.

24 octombrie 2011

Astă noapte am reușit să-l termin. Dacă îl urmezi neabătut pe linia principală a poveștii, jocul este mai scurt decât AC-urile anterioare. Am completat puține din misiunile colaterale (date de facțiuni precum mercenarii, hoții sau „romanii"), atât cât să-mi dau seama că sunt tot în genul cunoscut deja – urmăriri, bătăi, asasinate, căutări, probe de viteză pe acoperișuri – asezonate, eventual cu folosirea bombelor și cu utilizarea Asasinilor recrutați de tine. Nu am apucat să fac mai multe misiuni pentru Piri Reis, dar sunt binevoitor și îmi permit să îmi imaginez că, așa cum acesta l-a înlocuit pe Leonardo da Vinci, și misiunile pentru el or fi la fel de faine precum cele date de Leonardo în AC Brotherhood (sau în AC 2?, nu-mi mai amintesc acum...).

Ieri m-am jucat toată ziua, 16 ore, doar cu opriri fiziologice. Și am stat lipit de gamepad și monitor nu din datorie, ci pentru că, în a doua sa jumătate, jocul devine în sfârșit interesant, acțiunea se încinge, personajele se leagă în intrigi credibile și suficient de neașteptate, așa că începi să-ți dorești să afli care sunt revelațiile alea, domnule!

Din loc în loc, am prins ceva probe de dificultate, luptele au fost mai grele și m-au presupus nițel, am executat și ceva secțiuni de platformă, ba chiar și un puzzle, cred că singurul din joc – mda, un singur puzzle, incredibil de puțin, și nici ăla greu. De fapt, pe ansamblu am simțit că jocul este mai ușor decât iterațiile sale anterioare, iar puzzle-urile, repet, mi-au lipsit. Nu, nu mă refer la puzzle-urile acelea în care potriveai tot felul de chestii sau treceai probe de logică pentru a asambla informații din care obțineai un filmuleț cu Adam și Eva zburdând în curu' gol prin Paradis, câh! He-he, m-am bucurat că ălea lipsesc cu desăvârșire din joc. Mi-au lipsit puzzle-urile din jocul propriu-zis, cele pe care le rezolvai folosindu-te de personaje și aptitudinile lor.

Nici secvențele de urmăriri nu mi s-au părut grele, deși sunt spectaculoase. Sub aspect cinematic și al regiei, am fost încântat de secțiunile scriptate în care trebuie să îndeplinești acțiuni aparte, precum atacarea unor călăreți în timp ce atârni de o parașută tractată de o caleașcă aflată în plină viteză. Frumos, dar, per ansamblu, cu mult sub ceea ce am experimentat în ultimele două AC-uri. Nici jocul nu e prea mare, iar locațiile sunt numai trei – Masyaf, Istanbul și un mic sătuc cavernicol din Capadoccia. Am rămas cu senzația că efortul cel mai mare a fost depus pen-





tru a recrea absolut credibil, fără repetitivități și cu o grafică dumnezeiesc de frumoasă, orașul Constantinopol – o reușită totală, pentru care oamenii care au muncit la ACR merită un Pullitzer, un Nobel, un Oscar și premiul Academiei Mihăilene...

Singura mea nemulțumire e că jocul pare castrat intelectual în continuare. Deși fundalul muzical este impecabil – Jesper Kyd strikes again and again – pare făcut anume ca să nu supere pe nimeni, oferind hint-uri sonore vagi cu privire la timpul și locul acțiunii. Istanbulului din ACR îi lipsește enorm, enorm, Islamul! Nu auzi chemările muezinilor deloc, de parcă minaretele și moscheile sunt puse doar pe post de exponate acolo, nefuncționale. Mă enervează cumplit faptul că nu auzi muezinii la orele cuvenite și nu vezi populația musulmană oprindu-se la chemarea lor, așternându-și covorașele în colbul ulițelor și prosternându-se către Mecca, la modul terifiant/impresionant la care o poate face aproape un oraș întreg, la sincron. Rușine, Ubisoft, rușine, pe bune, să vă fie rușine! Folosiți o secvență cinematică anume ca să explicați Lumii că țiganii nu sunt „gipsy", ci „romanie" (Românie, nenorocit îți este viitorul!), dar o cultură întreagă căreia îi datorați existența voastră, Islamul, este ignorată rușinos și penibil, în chiar inima ei de la acea vreme, vârful civilizației otomane. Nu mai spun cât de urât sunt prezentați bizantinii în joc, „cât de personaje negative" au făcut din ei... Vorbind despre Assassin's Creed, al cărui subiect este o teorie a conspirației, nu pot să nu intru în joc la rândul meu și să spun că se vede cât de mult urăsc, visceral, ultimativ, fără sfârșit, hâd, grupurile oculte ale Occidentului pe cele două civilizații cărora le datorează totul: Bizanțul și Islamul.

Nici evreii nu au scăpat. Și pe ei i-au uitat, deși lor chiar le datorează totul (banks, anyone?). Doamne, și cât de mult miam dorit să aud o romanță sefardă, am sperat să fi ținut cineva de la Ubi cont de faptul că în perioada aia fuseseră alungați evreii din Spania, împrăștiindu-se, diasporă vorbitoare de ladino, în tot bazinul mediteranean, inclusiv în Constantinopol. Ah, ce bine s-ar fi potrivit „Tres hermanicas eran", „Yedi Kule" (da, chiar fortăreața de sinistru renume din Istanbul), „Morena", „Alta es la Luna", „Los bilbilicos" și atâtea altele!...

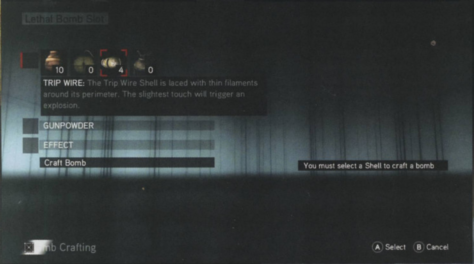






Nu a fost să fie, nici evreii nu prea sunt iubiți. În lumea multicultural globalizată în mod corect politic și castrată intelectual în care s-a născut seria Assassin's Creed, important este doar ca țiganii să fie „romanie". Și ca mozaicurile să fie perfect aliniate... Apropo, aici am un cuvânt de apreciere pentru munca oamenilor care au făcut ACR: în jurul fundației moscheilor provenite din bazilici este respectată impecabil structura specific bizantină a construcției, cu straturi de pietriș și șanțuri în piatră sau cărămidă pentru scurgerea apei. Tehnica de construcție bizantină al cărei scop era evitarea acumulării umezelii este în amănunt reprodusă vizual în joc, ceea ce m-a uimit. Mă rog, am observat asta în vreo două locuri, nu am căutat mai mult.

Până la urmă, singurul lucru care mai salvează Constantinopolul de la a deveni doar o genială carcasă vizuală pentru acțiunea jocului, lipsită de sufletul civilizațiilor care au animat-o, sunt conversațiile ce se aud în tot locul prin oraș, în diverse limbi – eu am identificat turca și greaca. Noroc cu ele, că altfel...



Assassin's Creed Revelations strălucește mai ales prin reconstituirea Constantinopolului și a îmbrăcăminții vremii. Dar, cu toate acestea, nu știu cum se face, s-a ivit din nou magia aia ciudată care se înfiripă treptat și te trage la joc în seria Assassin's Creed, în pofida lipsei de substanță a acesteia (lipsă mai pregnantă în ACR decât în ACB sau AC 2). Da, Assassin's Creed Revelations m-a prins și mi-a plăcut. În asta un rol esențial l-a avut Ezio Auditore, care, el singur, face cât un Constantinopol – și cred că tot atâta muncă a intrat în realizarea persoanei lui virtuale, atât de credibilă, magnetică și impresionantă. După mine, ACR merită parcurs fie și numai pentru a-l vedea pe Ezio – omul va rămâne în istorie prin jocul ăsta (pun intended). Totuși, unele din replicile lui sună a gol în urechea omului din ziua de azi, care a văzut cuvântul „libertate" devenind prostituata celor care îl rostesc cu gura mânjită de sângele semenilor lor.

Am avut parte și de surprinzătoare incursiuni în trecut, fragmente din viața lui Altair, care au adus mult bine story-ului și atmosferei. Altair, în ipostaze și situații neașteptate... Ruperi de ritm și atmosferă, atât de necesare, purtătoare de mesaje și stări care m-au pus pe gânduri.

Dar, spre finalul jocului, Desmond... Cine a muncit pe tarlaua personajului ăluia nu are nici o vină, însă cine l-a cerut și aprobat așa... Mă opresc, dar imaginați-vă că spun aici lucruri nasoale de tot despre șeful din Ubi căruia Desmond i-a fost copil de suflet, în opoziție cu toată pasiunea, admirația și dragostea pe care le-am pus în aprecierile pentru cei care l-au făcut pe Ezio. Încercați să vă reprezentați cât de monstruoasă este maliția pe care o zăgăzuiesc în acest moment.

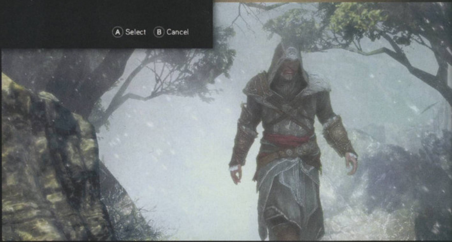
Și da, în final se revelează ceva, se încheie un ciclu – Ezio îmi va lipsi (weep), mare om, mare caracter! – și se lasă loc căcălău pentru o continuare a francizei la nesfârșit, sau până când puterea de cumpărare a jucătorilor o va mai permite, dat fiind viitorul sumbru care ne așteaptă – ai dracului Templieri!...

Epilog

Uh, a fost greu! Nu am prea dormit zilele astea, dar cred că și oamenii care au făcut minunea asta de joc nu au apucat mult somn în lunile de dinaintea lansării sale. Efortul meu minor este un nesemnificativ tribut pe care îl aduc muncii lor, a unor oameni din atâtea colțuri ale Lumii – inclusiv din frumoasa Romanie (pun intended).

Inițial, privind minuția deliberată cu care în introducerea jocului sunt enumerate cele câteva studiouri Ubisoft, răspândite pe tot globul, care au lucrat la ACR, m-am speriat. Mi-am zis că iar o să avem parte de un joc modular, alcătuit din elemente ce nu prea se leagă organic între ele, mult prea vizibil lucrate separat, fără un geniu unificator care să sudeze totul la temperatura înaltă a viziunilor sale creatoare.

În prima sa parte, jocul a justificat această impresie a mea, născută din observarea evoluției întregii serii. Dar, aceeași observare mi-a indicat la un moment









dat ceva surprinzător: Ubisoft a fost până acum în căutarea unei rețete, ale cărei componente și proporții încă nu îi erau clare. Assassin's Creed Revelations aduce maturizarea acestei rețete și limpezirea ei, atât conceptuală, cât și ca execuție.

Pur și simplu, în ACR se vede clar că avem de-a face cu un produs alcătuit din două elemente. Unul este jocul, celălalt este experiența multimedia interactivă. Dacă vrei să te joci, este alegerea ta, ai o grămadă de misiuni colaterale pe care le poți parcurge. Mai mult, este decizia ta cum să le îndeplinești – poți să-ți impui să respecți anumite condiții, să folosești sau nu bombe, să chemi sau nu Asasini în ajutor, să lupți cu săbii, să lupți de la distanță cu săgeți, cuțite sau gloanțe, să nu lupți – jocul nu îți impune nimic prea tare, te lasă să alegi și îți pune la dispoziție toate cele necesare pentru a-ți exercita alegerea la modul cel mai eficient și plăcut. Jocul este așa cum îl faci tu, este în mintea ta, Ubi doar îți dă „uneltele", „cuburile" din care să ți-l alcătuiești. Într-un fel, cred că pot spune că Assassin's Creed este o serie de sandbox-uri multidimensionale, poate chiar sandbox-urile cu cele mai multe dimensiuni din toate cele pe care le-am parcurs până acum. Acest fapt, cât și acela că exploatarea dimensiunilor suplimentare este responsabilitatea ta și ține de imaginația, inițiativa și de energia ta ludică, poate da impresia că jocul nu se leagă, că este vizibil modular. Ei bine, în Assassin's Creed jocul îl legi tu, tu ești liantul creativ care îl asamblezi clipă de clipă din ceea ce ți-au pus producătorii la dispoziție. Jocul e în tine și este tot atât de închegat cât îl faci tu să fie. Și nu pot să nu remarc cât de mult se apropie ceea ce spun aici de editorialul meu de luna asta, cel cu pokerul și simulatorul...

A doua componentă a produsului Assassin's Creed este experiența multimedia interactivă – adică filmul în care tu controlezi personajul principal. Aceasta nu trebuie „deranjată" prea mult de dificultăți, sau de meandre obositoare ale poveștii, ori de personaje care să pună omul la gândit, ci care să fie doar cât mai agreabile. Dar, esențial, partea de joc a Assassin's Creed nu trebuie să „atace" fundamentul experienței multimedia interactive, care este una casual. De aceea, poți parcurge Assassin's Creed Revelations ca pe un titlu casual, de largă audiență și mic efort de gameplay. Dar, poți și să intri în pielea ta de jucător și să faci din ACR, după cum am mai spus, un joc hardcore, interesant, vast, provocator.

În opinia mea, această rețetă a binomului „joc - experiență multimedia interactivă" le-a reușit aproape perfect celor de la Ubisoft în ACR, atingându-și acum maturitatea deplină, împlinită după căutări vizibile în titlurile anterioare ale seriei. Judecând din această perspectivă, Assassin's Creed este o reușită, din care fiecare dintre noi poate face o experiență de neuitat.

Înainte de a încheia, vreau încă o dată să le mulțumesc oamenilor care au muncit la Assassin's Creed Revelations. Iubesc Bizanțul, iubesc Levantul, iar creația lor mi-a oferit bucurii și trăiri pe care, altfel, nu le-aș fi cunoscut niciodată. Le sunt profund recunoscător.

Însă, cine este Marius Milea?

■ Marius Ghinea



VERDICT LEVEL

+
- grafică și arheologie virtuală
- Ezio Auditore
- componentele de joc ce alcătuiesc sandbox-ul

–
- Desmond
- unele replici
- lipsa puzzle-urilor

PE SCURT:

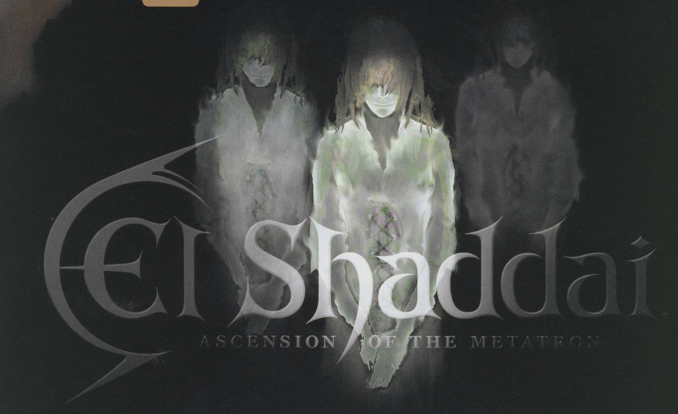
Jucați-l. Atât. Sunt prea obosit acum ca să mai fac o sinteză deșteaptă a jocului, în două rânduri. Atât vă spun: jucați-l!

9

Gen Action/Adventure **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** assassinscreed.ubi.com

Alternativa Whatever

Cu mare greutate aș putea recomanda altceva.

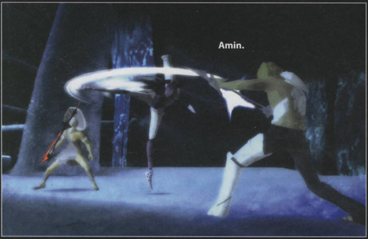


Apocrifă e platforma lui Dumnezeu

El Shaddai: Ascension of the Metatron este un joc de acțiune și platforming japonez inspirat, sau cel puțin așa pretind producătorii, din Cartea lui Enoh. Cartea lui Enoh, spune Wikipedia, este una dintre cele mai vechi scrieri biblice, care a fost scoasă din Biblia canonică, fiind catalogată apocrifă de către teologi. Enoh, potrivit Genezei, este al șaptelea patriarh după Adam. El este fiul lui Iared, care este fiul lui Mahalaleel, fiul lui Cainan, fiul lui Enor, fiul lui Set, fiul lui Adam. Un fiu al lui Enoh este Metusalem, tatăl lui Lameh, tatăl lui Noe. Încă puțin și vă spun cum e jocul. Pentru cultura voastră generală, El Shaddai este unul din numele lui Dumnezeu. Și mi-ar fi lungit articolul cu vreo patru pagini dacă aș fi avut timp (și înclinație) pentru o documentare temeinică în acest domeniu. Fiindcă m-am mulțumit doar cu o cunoaștere superficială a acestui subiect, numai bună pentru a condimenta discuțiile la mai multe beri, va trebui să vă mulțumiți și voi cu puținele chestii care mi s-au părut... cool. Revenim. Metatron, considerat de unii manifestarea angelică a patriarhului Enoh (din câte îmi aduc eu aminte, Enoh și Ilie sunt singurii care au fost ridicați la Cer înainte de moarte) și singurul înger care a cunoscut viața de pământean, este arhivarul ceresc. De asemenea, cuvântul Metatron este echivalentul numeric al lui El Shaddai în gematria (știința care se ocupă cu interpretarea spirituală a valorilor numerice ale cuvintelor) ebraică. Do the math. Cunoscând aceste lucruri, probabil v-ați aștepta ca El Shaddai să fie un God of War cu îngeri. Nici pe departe.

Jos, jos, jos în Tartar jos

Revenind la apocrifele lui Enoh, ne interesează în mod special Cartea Veghetorilor, un fel de wikipedia îngerească, căci ea este sursa principală de inspirație a lui El Shaddai: Ascension of the Metatron. Probabil o lectură scurtă vă va ajuta să asimilați mai bine povestioara din El Shaddai. Care, de una singură, pare cam dezlânată săraca. Sau poate nu, căci mare și apocrifă e mintea japonezului și meșter mare e cel care-o pricepe. În principiu, o ceată de îngeri (două sute după recensământul lui Enoh din Cartea Veghetorilor) se pogoară printre muritori, se împreunează cu fiicele pământenilor, dând naștere Nefilimilor. Își construiesc un turn invizibil de unde veghează asupra pământenilor care, încet, încet, încep să uite de Dumnezeu și să se închine noilor veniți. Job-ul



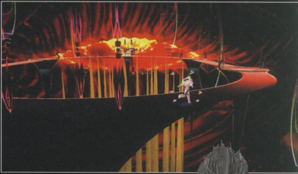






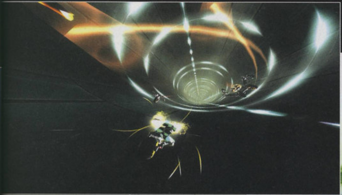
tău, adică al scribului ceresc Enoh (un individ blondiu, cu blugi dă firmă, ușor androgin... după tipicul îngeresc și al benzilor desenate japoneze), este să vânezi căpeteniile îngerilor căzuți. Într-un action cu iz de platformer. Japonez. Fac o paranteză și vă redau în toată splendoarea lui primul mesaj care m-a întâmpinat când am deschis messenger-ul în dimineața imediat următoare unei discuții despre El Shaddai, purtată într-o cârciumă cu Andrei și un amic care nu văzuse jocul: „OK... Gabriel e o femeie... dar de ce are Enoh țâțe?". O întrebare absolut legitimă, dar eu am blocat imaginea unui Enoh cu sâni. Prefer să le spun pectorali și să cred că sunt rezultatul alimentației sănătoase și al unui regim strict de exerciții fizice, nu rodul imaginației bolnave a unui japonez ușor fu… mistificat chimic. În plus, după cum îi spuneam lui Caleb, am preferat să mă bucur de excursie în puținul timp alocat de stăpânire și să las interpretarea cui se pricepe mai bine. Părerea mea sinceră, dar ușor neavizată, este că povestea are ce oferi unui jucător cu timp, răbdare și o înclinație spre ezoterism. Pe de altă parte, privind gânditor la blugii (de firmă, cum altfel) lui Lucifel, ghidul tău care vorbește la mobil cu Dumnezeu, parcă i-aș da puțină dreptate și lui Caleb, care acuză jocul de prea mult ezoteribilism. Mai există, desigur, categoria cea specială și ușor de jignit, care i-a obligat pe producători să ne asigure că „Acest joc a fost dezvoltat de o echipă multiculturală și multireligioasă". Lor și sensibilităților lor n-am ce le face. Greu cu interpretarea asta…

Însă elementul care separă El Shaddai de armata de action-uri din ultimii câțiva ani este stilul grafic. Producătorii au ales să abandoneze fotorealismul atât de prețuit de hoardele de cumpărători în favoarea unui stil grafic abstract. Punct ochit, punct lovit. Au dovedit că până și tabletele lor grafice au 2^n oo . Rezultatul este, în lipsa unui cuvânt mai bun, de-a dreptul trippy. Fără să exagerez, El Shaddai este o experiență vizuală extraordinară căreia i-aș face un deserviciu dacă mă apuc s-o aștern pe hârtie. Va trebui să mă credeți pe cuvânt. Ce e important e că El Shaddai vă duce în loc luminat, în loc cu verdeață, unde cetele îngerilor trag acid. Lisergic. Pentru aceasta, mulțumiți-i directorului artistic Sawaki Takeyasu (Okami, Devil May Cry).





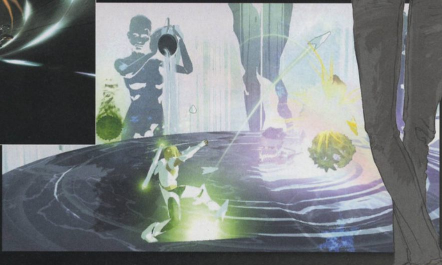
E de la ciuperci, Mario



Între timp, pe Pământ

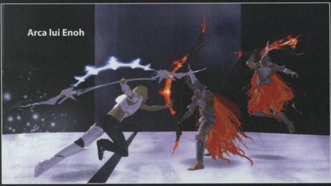
Sistemul de luptă nu este deosebit de complex, însă propune câteva concepte interesante. Printre care, puritatea armelor. Pe măsură ce folosiți o armă, aceasta se încarcă cu energii negative. Când atinge gradul maxim de impuritate, devine complet ineficientă și trebuie purificată, moment în care deveniți foarte vulnerabili. Aveți la dispoziție doar trei arme: Arch, Veil și Gale. Pentru melee rapid și protecție medie, melee extrem de lent și protecție maximă (a se citi „imunitate" când blocați) și ranged. Cam puține. Dar nu-i nimic, nici inamicii nu sunt atât de variați și, în rare cazuri, veți lupta cu mai mult de trei în același timp.











Arca lui Enoh

Există un singur buton pentru atac (care nu e chiar Teh Awesome Button, dar nici mult nu apare), iar combo-urile depind de ritmul în care acționați butonașul. A, armele trebuie smulse din ghearele inamicilor, o altă particularitate a lui El Shaddai: Simplu. Pe nivelul de dificultate normal, majoritatea luptelor nu vor ridica probleme nici măcar novicilor. Totuși, pentru a nu-ți lăsa impresia că gata, ai apăsat pe un buton și ești zeul luptei biblice, ocazional ești asaltat de câte-un îngeraș căzut care-ți aduce aminte că, în marea schemă cosmică, ești un neica nimeni. Adică te bate de-ți sună apa în cap, după care te lasă să înaintezi în poveste. Cu lecția învățată. Am înțeles că pot fi bătuți, dar până acum nu mi-a reușit. Personal, sistemul de luptă nu mi se pare extraordinar, dar mi se spune că își arată potențialul pe nivelurile de dificultate mai mari, care devin disponibile după ce terminați jocul. Așa o fi, deși nu bag mâna în foc. Cei obișnuiți cu baletul marțial și abundența de combo-uri, abilități și așa mai departe din Devil May Cry sau Bayonetta vor strâmba puțin din nas. Dar, probabil, vor rămâne pentru peisaje.

El Shaddai ne mai oferă și o porție măricică de platforming. Ba chiar există momente în care se transformă într-un side scroller 2D nu foarte greu (deși mi-a pus răbdarea la încercare în vreo două rânduri), dar la fel de... sărit de pe fix ca și porțiunile 3D. Un fel de Mario în care ciupercuțele ies vesele din portul USB, dansează halucinant și îți oferă mai mult decât sănătate.

Din orice unghi ai privi problema, e clar că a juca El Shaddai seamănă foarte mult cu a-l privi pe Chief, zis și Mustaș, în timp ce spală mașina conducerii. Cu ochii minții, căci altfel veți zări doar un mustăcios cu un furtun în mână. Trippy. Jetul de apă se plimbă hipnotic pe suprafața neagră ca păcatul a SUV-ului drăcesc, detergentul alb formează mici arhangheli cu ochi triști pe oglinzile retrovizoare, iar mustața luxuriantă a lui Mustaș freamătă în bătaia vântului de asfințit și, dacă ești îndeajuns de atent, printre gemetele sumbre ale firelor de păr, poți desluși corurile îngerești cântând AMR-ul Apocalipsei. A, nu v-am spus, Mustaș este omul nostru bun la toate. Legenda spune că dacă îi numeri firele de păr din mustață, afli câte zile mai ai de trăit... Revenind la El Shaddai, voi recunoaște că nu e tocmai Jocul pentru care mi-aș cumpăra o consolă, dar în mod sigur aș da banii pe el dacă aș deține una. Atât.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

\+
- atmosfera
- stilul grafic
- povestea (pentru unii)

\-
- povestea (pentru alții)
- puține tipuri de inamici
- camera (uneori)

PE SCURT:
O experiență vizuală extraordinară.

8

Gen Action **Producător** Ignition Tokyo **Distribuitor** UTV Ignition entertainment
ON-LINE elshaddaigame.com

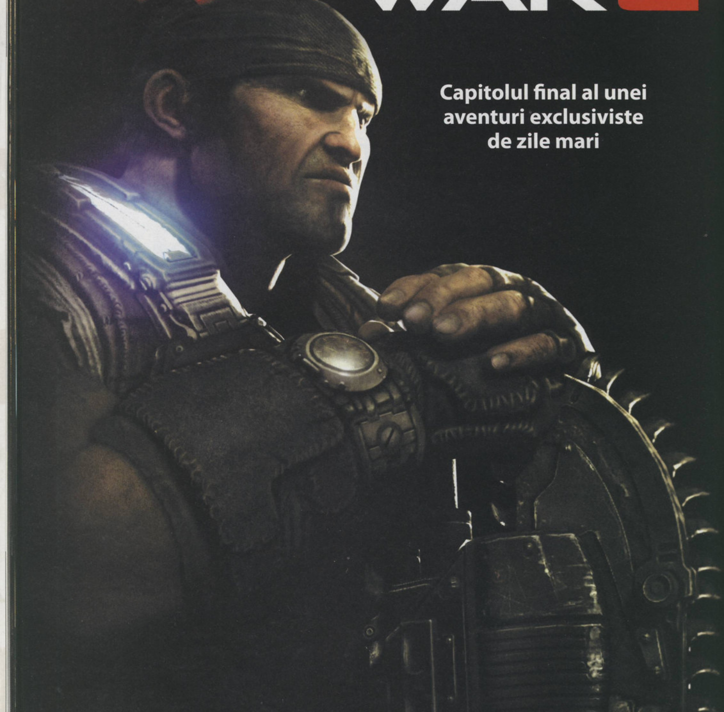
ALTERNATIVA BAYONETTA
Dacă doriți să rămâneți pe domeniul îngeresc, dar aveți nevoie de un sistem de luptă mai complex, încercați Bayonetta. Cu condiția să nu îl/vă luați prea în serios.



Din 10 bărbați care au băut bere ca să agațe mai ușor, 8 sunt deja acasă cu net-ul deschis. Ceilalți 2 vorbesc între ei.
Doar gustul contează.
INSTITUTUL DE BERE
PREMIUM Ciuc
MIERCUREA CIUC
Din apă pură de Harghita
O bere dintr-o mie.
www.ciucpremium.ro
www.consumaciucpremiumresponsabil.ro

GEARS OF WAR 3

Capitolul final al unei aventuri exclusiviste de zile mari





La naiba, iar a pierdut Steaua!



Regina e mereu aproape.

Da şi nu prea, având în vedere că primul Gears of War a fost lansat, într-un final, şi pentru PC. Însă şansele de a-i vedea continuările portate sunt slabe, Gears of War 2 şi 3 fiind ca şi bătute în cuie de Xbox 360 pentru totdeauna, consola produsă de Microsoft având numai de câştigat de pe urma acestora. Dar ar fi nedrept să acuzăm acest model de exclusivism, pentru că indiferent cum ar sta treaba, oamenii de la Epic Games ne-au oferit o trilogie fantastică, ce culminează acum cu cel mai bun joc din serie. Gears of War 3 pune capăt poveştii cu o campanie mai viscerală şi mai antrenantă ca niciodată, oferind în acelaşi timp o experienţă multiplayer de zile mari, greu de egalat. Modurile de joc, ca şi opţiunile de a-l experimenta în mod cooperativ alături de alţi trei jucători, s-au înmulţit şi ele, lupta pentru supravieţuire împotriva hoardelor Locust, Lambent şi a propriilor demoni cu care luptă fiecare erou în parte căpătând proporţii fenomenale.

Din nou pe Sera

Tragedia, distrugerea şi moartea sunt omniprezente în fiecare dintre jocurile seriei de până acum, iar Gears of War 3 păstrează, ba chiar încearcă să le amplifice. Ultimul capitol ne spune povestea unor oameni care se agaţă de orice speranţă pentru a-şi asigura supravieţuirea, ce trăiesc izolaţi la bordul vaselor, pe mare, sau închişi în avanposturi, drept consecinţă a eşecului cu care s-a soldat ultima încercare de a scăpa de invadatorii sosiţi din adâncurile planetei. Aparent, pentru a scăpa de Locust, lui Marcus Phoenix şi camarazilor săi din Delta Squad le lipseau nişte femei în echipă, plus o mână de personaje noi, la fel de dornice să pună capăt războiului. Şi nu ducem lipsă nici de vedete, unul dintre personaje fiind interpretat de către Claudia Black (a.k.a. Aeryn Sun din serialul SF Farscape), iar altul, de către rapper-ul Ice-T, care reuşeşte un rol memorabil, chiar dacă foarte scurt.

Povestea din Gears of War 3 este mai complexă şi scoate în evidenţă o serie de personaje ce nu au beneficiat de prea multă atenţie până acum. Dacă povestea tragică a lui Dom, care de această dată ia o turnură şi mai dramatică, ne era deja cunoscută, acum i se oferă lui Cole-Train şansa de a străluci în lumina reflectoarelor alături de Marcus Phoenix. De fapt, cei de la Epic Games i-au dedicat un întreg nivel din joc, lăsându-ne să-l controlăm de-a lungul acestuia.

Însă Marcus, din întreaga echipă, este cel în jurul căruia orbitează destinele omenirii şi ale rasei subpamântene ce luptă pentru acelaşi lucru - supravieţuirea în detrimentul celeilalte, iar Regina lor este mereu în preajma lui ca să-l oprească. Bătălia din Gears of War 3 este mai dramatică şi mai imersivă, identificarea cu personajele principale realizându-se atât de uşor, încât te trezeşti participând cu trup şi suflet la evenimentele din joc, dar fără a simţi obligaţia de a o face într-un anumit scop, altul decât acela de a da o mână de ajutor oamenilor de pe Sera.

Emoţiile trec însă în plan secundar atunci când se încing horele cu forţele Locust şi mutanţii Lambent, aceştia atacând adesea cu o determinare ieşită din comun, neobosiţi, aplicând tactici defensive şi evazive demne de orice jucător uman. Şi o fac în număr mare, determinându-te să te mişti rapid şi eficient pentru a-i scoate pe toţi din schemă, sigilându-le căile de acces pentru a-i împiedica să te copleşească numeric. În acest sens, avem la dispoziţie întregul arsenal cu care ne-am obişnuit până seria, alături de câteva adiţii notabile, ce includ o puternica armă cu lunetă şi supermitralieră grea Vulcan, ce poate fi deplasată din loc în loc numai cu ajutorul unui coechipier.

Bătăliile nu sunt numai provocatoare, dar şi distractive, dificultatea lor fiind astfel dozată încât să te ţină în priză de la un capăt la celălalt al campaniei. Aceasta nu durează mai mult de 12 ore, deci nu este prea lungă, însă îşi atinge scopul cu vârf şi îndesat, căci plusează cu dirijabile organice, la bordul cărora ne putem înălţa spre



Vă mulţumim că aţi ales Liniile Aeriene Locust.



Bu!!!



O gânganie insistentă.



Piua! Piua, bă, că-mi rupi mâna!



Un Brumak de toată frumuseţea. Se zice că Locust l-ar fi obţinut din maimuţă...



Pop! Goes the Weasel.



Atacul la drujbă nu mai are secrete pentru nimeni.



cer, monştri marini, inamici cu armuri aproape inpenetrabile şi o regină Locust mai fioroasă ca niciodată.

Excelenţă

Din primele momente, Gears of War 3 nu are cum să nu te impresioneze din punct de vedere vizual, jocul având la bază cea mai nouă versiune a engine-ului Unreal 3, de ale cărui caracteristici noi profită la maximum. Totul, absolut totul este atent modelat, iluminarea este ceva de vis, fiecare locaţie are o frumuseţe aparte, iar Sera pare mai vie ca niciodată. Practic, nu cred că există titlu mai arătos pe Xbox 360 la ora actuală, consola în sine luptându-se cu greu ca să susţină în condiţii optime minunăţia vizuală. Aşadar, să nu vă miraţi dacă pe alocuri veţi experimenta sacadări.

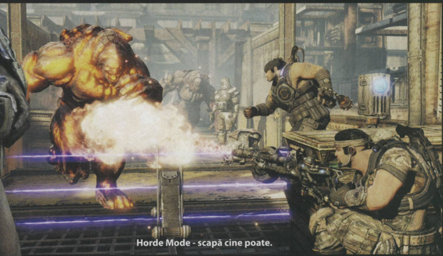
Despre componenta audio, din nou, numai de bine. Atmosfera terifiantă este susţinută de o coloană sonoră pe măsură, iar voice acting-ul este atât de reuşit, încât nu vei avea nicio problemă să te identifici sau să simpatizezi cu eroii şi chiar să înţelegi mai bine duşmanul.

Dar poate că cea mai importantă caracteristică a campaniei single player o reprezintă posibilitatea da a fi parcursă în mod cooperativ, alături de trei prieteni via Xbox Live, sau în doi, offline, pe aceeaşi consolă şi împărţind ecranul în două. Chiar dacă partenerii controlaţi în mod normal de AI se descurcă exemplar, vă asigur că experienţa coop poate fi net superioară, mult mai antrenantă.

Acţiunea este alertă, pe alocuri chiar foarte viscerală, atacurile „la drujbă" sunt la fel de satisfăcătoare, sistemul de cover funcţionează perfect, iar armele sunt puternice şi îţi asigură atingerea ţelului final indiferent de combinaţia aleasă. Per total, putem spune că avem de-a face cu un pachet single player complet, secondat de o componentă multiplayer excepţională.

Multiplayer

Aşadar, există viaţă şi dincolo de campania solo, şi este foarte de agitată, oferta de moduri de joc competitive fiind pe cât de variată, pe atât de consistentă. Măcelul online se desfăşoară pe zece hărţi realizate la mare artă, iar matchmaking-ul defectuos, o pată pe primul joc din serie mai ales, a fost dat uitării. Hărţile sunt diverse, bonusuri sunt cu duiumul, serverele sunt populate, ba chiar şi gameplay-ul pare mai fluid.



Horde Mode - scapă cine poate.



O armură mecanizată cât se poate de utilă pentru îndepărtarea dăunătorilor.

Ca noutate, Epic Games a implementat un sistem de creștere în nivel mai provocator, alocându-ți diverse ținte pentru a dobândi medalii și avansa în rang. Poți debloca noi personaje de folosit online, skinuri pentru arme și o grămadă de alte brizbrizuri ce te fac să nu lași joaca deoparte din dorința de a le avea pe toate sau cât mai multe. Mai nou, poți chiar să lovești un inamic în timp ce sari din cover, acțiunea fiind mult mai variată grație unor tipuri noi de atacuri melee, dar și arsenalului mai variat. Să luăm drept exemplu noul pușcoci cu doă țevi retezate - trebuie să fi foarte aproape de țintă pentru a afecta inamicul în vreun fel, iar de la distanță foarte mică poate elimina până la trei adversari dintr-un foc.

Oamenii de la Epic Games s-au gândit însă și la începătorii într-ale francizei, acestora fiindu-le rezervat propriul lobby în care se pot întâlni și căsăpi între ei până când se deprind cu mecanica de joc specifică jocului. Odată terminat antrenamentul, se vor putea arunca liniștiți în întâmpinarea veteranilor, care îi vor zdrobi cu plăcere.

Dar chiar și în cazul în care ești spulberat atât de des încât să-ți vină să te urci pe pereți, jocul ți-a rezervat ocazia de a te răzbuna pe adversari controlați de AI, alegând modul de joc Horde. În cadrul acestuia, o echipă de până la cinci jucători trebuie să colaboreze pentru a ține piept unor valuri aparent interminabile de inamici Locust, elementul strategic constând în faptul că este permisă construirea unor structuri defensive între runde, pentru a-i încetini. La polul opus avem modul de joc Beast, ce permite unui număr de patru jucători să joace din pielea reprezentanților rasei Locust și să încerce eliminarea unităților AI ce pozează în supraviețuitori. Așadar, Gears of War 3 ne oferă moduri foarte distractive de a ne petrece în continuare timpul în compania lui, chiar și după terminarea campaniei single player. Totul e să beneficiezi de o conexiune stabilă la net și un cont Xbox Live Gold, care, evident, costă. Bine măcar că nu este prea scump.



Sfârșit?

Dacă vorbim despre peripețiile lui Marcus Phoenix, da, acestea au ajuns la final, însă universul Gears of War este mare, iar cei de la Epic Games au dat de înțeles că nu-i oprește nimic să exploateze o cu totul altă față a acestuia, poate chiar să realizeze un soi de prequel. Până atunci însă, Gears of War 3 pune capăt trilogiei cum nu se putea mai bine, lăsând în urmă o serie care a evoluat constant și perceptibil, cu fiecare joc. Noua campanie este consistentă, plină de acțiune, iar modurile de joc online competitive sunt ceva ce orice fan al seriei nu are voie să rateze. Gears of War 3 este un final perfect.

■ KiMO



Gata, i-am spart!

VERDICT LEVEL

+
- grafică excelentă
- gameplay fără cusur, bazat pe un sistem de cover proprietar
- multiplayer antrenant

−
- poveste previzibilă
- mici bug-uri de pathfinding

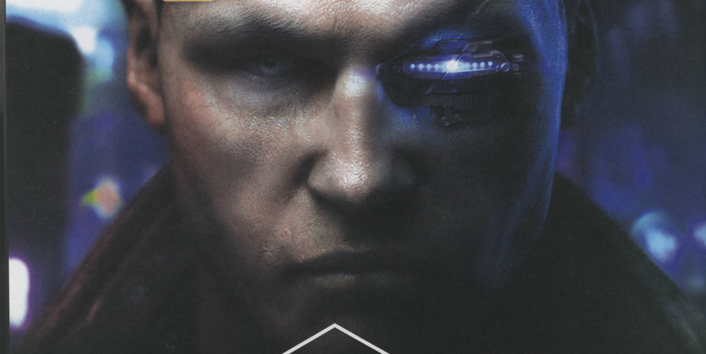
PE SCURT:

Gears of War 3 este un final excelent pentru o trilogie ce va rămâne în istorie. Oferă o campanie antrenantă, provocatoare și o componentă multiplayer genială.

9

Gen FPS **Producător** Epic Games **Distribuitor** Microsoft
Ofertant ASESOFT **ON-LINE** gearsofwar.xbox.com

ALTERNATIVA F.E.A.R. 3
Pentru că merită.



HARD RESET

Inamicii fac plici

Sumedenia de FPS-uri militare care ne îngroapă în molozurile arabe începe să mă scârbească. De unde atâta ură către frații noștri islamiști nu înțeleg. Parcă ei l-ar fi omorât pe Iisus. Parcă de la ei vine seceta. Parcă ei sunt responsabili de pensiile mici și criza medicamentelor compensate. Ei au vândut flota și au măritat Romtelecomul. Ei l-au votat pe Bush și ei fac teste nucleare în Polinezia. Săracii, doar vor să se bată între ei pe două capre și un puț de petrol.

Hopa! Cuvântul magic. Nu puț. Chiar, care e femininul de la puț? Fântână, nu? Așadar, nu puț. Ci petrol. Căci ei, săracii, nu sunt îngropați doar în nisip, ci și în petrol. Iar petrolul este aurul negru. Pardon, aurul african-american, ca să nu se supere Dr. Dre. Așa că tineretul trebuie obișnuit cu gândul că și în 2020, când va fi numai bun de trimis pe front, acest front va fi cel arab. Să nu cumva să creadă că s-ar putea isca un conflict și în spatele blocului. Ar fi păcat.

Dar divaghez. Vrei să împuști, dar nu vrei să mai împuști turbane? Nu vrei să-ți mai crească viața după ce ai luat un glonț în piept? Nu vrei să alergi dintr-un cover în altul, mișcându-te ca un ninja? Vrei un joc ca Doom sau Quake, Serious Sam sau Painkiller? Un joc clasic în care nu ți se strânge inima în tine când dărâmi blocuri de zece etaje în Teheran, doar pentru că <introdu motiv aleator aici>. Bine ai venit în Hard Reset!

Ai AI?

Primul lucru pe care trebuie să îl spun legat de acest joc este primul lucru pe care l-am simțit când



No, care ai o șurubelniță în cruce?



Avion, cu motor, ia-mă și pe mine-n zbor


Nu băga blitzu'-n ochi!


Iar aici m-am lovit când mi-a sărit lanțul la toaclă

m-am întâlnit cu primul robot: jocul nu va fi deloc ușor. Și a fost ca o gură de aer proaspăt. Am zâmbit ușor, am fluierat admirativ și m-am așezat mai bine în scaun. Hard Reset o să fie fain. Și așa a fost.

După fiecare luptă, mă uitam la resturile fumegânde din jurul meu, la zecile de bucăți de roboți împrăștiate pe toată strada și mă minunam că am reușit să rezist la un atac de cinci minute cu 10 la sută viață. Mă așezam și mai bine în scaun, pregătindu-mă pentru următorul val, care va fi și mai crâncen de doborât. Căci jocul devine din ce în ce mai greu. Tot mai greu. Tot mai fain.

Din nefericire, povestea nu e strălucită. Mare lucru nu am înțeles din ea. E un Matrix, cu un profesor care se gândește să-i sacrifice pe cei puțini pentru cei mulți... Dubios. Pe tot parcursul jocului, am simțit că fiecare început de capitol în care povestea se narează printr-o bandă desenată era doar ceva ce mă oprea să demontez mai repede alte tipuri de roboți. Cu toate acestea, nu am dat niciodată skip, așteptând să se mai lămurească un pic situația. Dar nu. Tot în ceață am rămas până la final. Însă farmecul lui Hard Reset nu stă în poveste, ci în modul clasic în care se petrece acțiunea. Uitasem cât de tare îți bate inima în piept când viața nu ți se regenerează. Departe sunt zilele în care, când viața se apropia de





zero, te ascundeai după un perete, iar inamicii te lăsau în pace până erai din nou apt de luptă. Acum trebuie să lupți cu adevărat pentru supraviețuire. Să ții cu dinții de fiecare punct de viață și să nu lași pe nimeni să se apropie de tine. Căci dacă se apropie, ai belit-o. Rău!

Ca să facă lucrurile și mai antrenante, Flying Wild Hog, compania producătoare și distribuitoare, a ales ca inamicii să se miște mult mai repede ca tine. Unii ar putea spune că face jocul artificial de greu. Eu spun că este absolut normal. Dacă cineva vrea să construiască un inamic pentru cineva, o face astfel încât acel cineva să aibă cât mai puține șanse de câștig. Iar o inteligență artificială care vrea să distrugă omenirea și care construiește roboți pe bandă rulantă, de ce ar face roboței lenți și ușor de evitat când poate să-i facă rapizi și perfizi?

Ok, și aici unde găsesc meniul cu pizza?



Din această cauză, de multe ori te vei vedea pus în situația de a nu putea evita un robot ce te șarjează, deși îl vezi de departe că urmează să te calce în picioare. Pur și simplu condiția ta fizică umană nu îți permite să te miști mai repede de atât. Ca să nu mai vorbim despre posibilitatea de a evita rachetele unora și gloanțele altora. Este de departe jocul în care mi-am încasat-o de cele mai multe ori în ultimii doi ani. Dar am încasat-o cu zâmbetul pe buze.

Să nu credeți că totul este despre încasat în joc. Nu mergi dintr-o moarte în alta. Te vei descurca de fiecare dată, vei face cumva să ieși în viață din fiecare luptă, dar asta mai ales mulțumită faptului că fiecare roboțel pe care îl faci bucăți lasă să cadă ori muniție ori o trusă medicală care te mai scoate un pic din rahat. Dar tot timpul la limită. Evident, dacă ești gură cască, ți-o iei pe coajă de nu te vezi.

Ca să te ajute un pic împotriva hoardelor controlate de AI, pe tot parcursul jocului vei găsi bănet pe care îl vei folosi să îți îmbunătățești armele, să cumperi altele noi, să-ți crești viața și scutul. Dacă ai baftă, vei da din greșeală și peste teancurile de bancnote ascunse prin tot felul de cotloane secrete ale fiecărui nivel. Căci da, Hard Reset a reintrodus sistemul de locații secrete la care poți ajunge din greșeală sau după eforturi sisifice. Nu am crezut că un FPS se poate transforma într-un puzzle game până când nu am jucat Hard Reset. Dacă vrei să ajungi să iei banul gros, în fiecare nivel există un loc în care trebuie să îți pui mintea la contribuție mai ceva ca la rezolvarea unei integrale triple.

Din loc în loc, pe parcursul nivelurilor, există niște aparaturi care îți permit cheltuirea banului obținut greu. Chiar dacă nu vei culege tot bănetul din spațiile secrete, tot îți ajung banii luați de pe urma roboților pentru a




Lung e drumul, ba e lat


Soră, electrodul, te rog!

cumpăra ceva nou de fiecare dată. Din nefericire, ai doar două arme în tot jocul. Una pe bază de gloanțe și una pe bază de energie. Cu bani, fiecare dintre acestea se poate modifica să tragă în moduri diferite. Astfel mitraliera poate deveni lansator de rachete, de mine sau un shotgun, iar cea energetică mortar, railgun sau poate să arunce cu fulgere în stânga și în dreapta. În plus, pentru fiecare dintre ele se pot cumpăra moduri alternative de foc și upgrade-uri pentru felul în care trag. Fiecare modificare adusă armei se poate vedea pe modelul original, dar diferența pur estetică este minimă. De aceea, am fost un pic dezamăgit, deoarece doream să simt și vizual că trag cu altă armă. Păcat, ar fi fost fain să fie modele complet diferite pentru fiecare tip de armă.

Unul dintre cele mai importante upgrade-uri posibile pe care le poți face armelor originale este mortarul electric; fără el, aș fi fost mort în câteva secunde în fața hoardelor sălbatice de roboței fără suflet. Modul său alternativ de foc este lansarea unei bule energetice ce distorsionează timpul, încetinindu-l substanțial pentru cei prinși în el. Combinat cu modul de foc principal, care este o grenadă ce trage cu fulgere în jur, este soluția perfectă de a te apăra de zecile de roboței ce te șarjează la fiecare pas. Când îi vei face și upgrade-ul ce va mări durata acelei bule de time warp, vei putea face chiar combinații interesante de bumbăceală. Imaginează-ți că lansezi bula de time warp, înfigi o grenadă ce trage non-stop cu curent electric, iar apoi schimbi pe lansatorul de rachete pentru un extra efect devastator. Dezmăț psihedelic de culori și distrugere în masă.

Mii de luminițe

Gameplay-ul nu era nimic dacă nu ar fi fost combinat cu o atmosferă potrivită unui asemenea joc. De la bun început te simți prins într-o lume foarte asemănătoare cu cea din Blade Runner. Un oraș foarte tehnologizat, aflat într-un etern întuneric, luminat doar de firmele luminoase, holograme și explozii. Efecte de lumină incredibile pretutindeni. Vei fi foarte surprins de detaliile pe care nu le vezi decât în momentele în care tragi. În mod normal, nu prea dai mare atenție unui perete întunecat, dar când vei fi lipit de el, presat de niște inamici incredibil de agresivi, vei vedea la lumina rece a arcului electric de la țeava puștii graffitile dubioase pe pereți la care te vei întoarce imediat după ce ai terminat lupta pentru a vedea ce reprezintă. Te vei uita ca prostul, căci nu vei putea înțelege arta viitorului.

Per total, este un joc demn de laudă, mai ales că este primul proiect al unei companii proaspete, căreia nu i-a lipsit curajul să facă ceva clasic și în același timp original, într-o lume digitală care momentan este stăpânită de cu totul și cu totul alte reguli. Păcat că povestea nu este prea bine spusă și nu te implică sentimental în joc. Este doar o scuză pentru a te trimite să tot omori AI. Asta doar pentru aproximativ cinci ore de joc.

■ **Koniec**


Folosește frâna de motor! Folosește fr...

VERDICT LEVEL

+
- realizare grafică de excepție pentru un joc clasic
- arme care se completează minunat
- un gameplay ca pe vremuri și acțiune furibundă

−
- povestea este ca și inexistentă
- puține ore de joc
- arme prea puțin diferite estetic

PE SCURT:

Nu spune nu acestui joc. Mai ales dacă ești sătul de noua generație de FPS-uri și îți e dor de acțiunea furibundă din Serious Sam și de atmosfera apăsătoare din Quake.

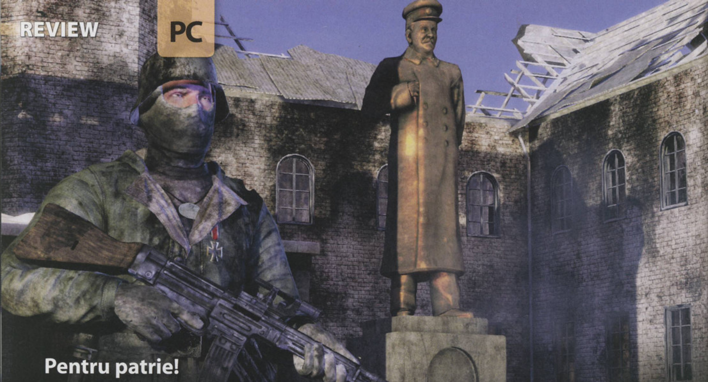
8

Gen FPS **Producător** Flying Wild Hog **Distribuitor** Flying Wild Hog
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** hardresetgame.com

CERINTE MINIME:
Procesor 2.5 GHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** 512 MB

ALTERNATIVA SERIOUS SAM

Deși nu este asemănător din punctul de vedere al atmosferei, Serious Sam este cel mai aproape din punctul de vedere al gameplay-ului. Inamici mulți și răi, inamici care tânjesc să ajungă aproape de tine pentru a-ți rupe capul.



Pentru patrie!

HEROES OF STALINGRAD
RED ORCHESTRA 2

Red Orchestra este, chiar și acum, considerat a fi unul dintre cele mai realiste FPS-uri dedicate pac-pac-ului în multiplayer, iar urmașul său direct nu se dezice. De departe, Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad este complet diferit de masa FPS-urilor generice ce sufocă genul, realismul necruțător al luptelor pe viață și pe moarte, ce s-au dat în cadrul unora dintre cele mai aprige încleștări din al Doilea Război Mondial între carnea de tun rusească și mașinăria de luptă germană, fiind surprins într-o manieră unică. Așadar, la arme!

Măcel pe Frontul de Est

Pentru început, trebuie specificat că Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad dispune și de o campanie single player, al cărei rol primar este acela de a familiarizara jucătorul cu gameplay-ul, hărțile și armele specifice fiecărei facțiuni. Practic, hărțile sunt aceleași și în multiplayer, însă locul jucătorilor pe care i-ai întâlni online este luat de AI, iar singurele bonusuri vin sub forma adevărului istoric despre bătălia de la Stalingrad și o coloană sonoră reușită, ce însoțește fiecare campanie în parte cu „imnuri" specifice fiecărei facțiuni. Dificultatea misiunilor este determinată de viteza de acomodare cu fiecare armă în parte, o parte dintre ele necesitând o foarte bună apreciere a distanței față de țintă înainte de a lansa gloanțele pe țeavă, pentru simplul motiv că armele simulează un comportament realist. Cel mai bun exemplu în acest sens este pușca cu lunetă, iar tutorialul este primul loc în care observăm că gloanțele din Red Orchestra 2 nu au o traiectorie rectilinie uniformă precum cele din Call of Duty, ci una descendentă, dată de unghiul de tragere și viteza glonțului în raport cu gravitația.

Din punct de vedere vizual, jocul arată bine, dar fără a impresiona, armele și personajele fiind foarte atent modelate. Singurul neajuns ar fi că, pentru a te bucura la maximum de grafica din Red Orchestra 2, ai nevoie de un sistem foarte potent în carcasă. Dar chiar și așa, nu există jucător care să nu fi întâmpinat probleme imediat după lansare, mai ales din pricina slabei op-



timizări a engine-ului Unreal 3. Spre bucuria mea însă, o mare parte dintre ele s-au rezolvat cu ajutorul câtorva patch-uri barosane, drept pentru care mi-a fost mult mai ușor să-l joc și să-l apreciez la adevărata lui valoare. Dar să revenim.

Război pe bune

Armele nu numai că arată bine, ci și sună foarte realist. La fel se întâmplă și în cazul exploziilor, care au forța acustică necesară să te dezorienteze sau chiar să te











sperie atunci când îți este lumea mai dragă. Însă în Red Orchestra 2 nu poți alege orice armă îți dorești, rolurile și tipurile de arme dedicate acestora fiind limitate în cazul partidelor online. Astfel, jocul împiedică echipa să se echipeze cu un singur tip de armă (pușca cu lunetă fiind cea mai râvnită) și să domine cu lejeritate harta pe care se desfășoară ostilitățile. Obținem astfel mai mult realism, dar și un balans între forțe. Mai mult decât atât, trebuie să ridici arma la ochi pentru a ținti inamicul, pentru că nu ai alt indicator vizual. Prin urmare, în majoritatea situațiilor, să tragi de la șold nu este o opțiune, pentru că riști să tragi aiurea, deci vei petrece foarte mult timp uitându-te prin cătarea armei, fapt ce te obligă, într-un final, să caști ochii cât cepele la ceea ce se întâmplă în jurul tău.

Un specimen aparte este mitraliera grea, cu care ai toate șansele să nu nimerești nimic dacă tragi de la



șold. Nici măcar prin cătare nu te poți uita, dacă stai în picioare. Pentru a face asta, trebuie să te întinzi la pământ sau să proptești arma într-un cadru de fereastră sau pe o balustradă, iar apoi să execuți foc de la punct fix. Singura problemă ar fi că luneliștii din tabăra adversă abia așteaptă să-i curețe pe pomanagii, deci nu ai voie să adormi în acea poziție.

La capitolul clase, trebuie menționat faptul că unele sunt mai speciale decât altele și sunt dedicate jucătorilor foarte experimentați. De exemplu, Squad Leader-ii pot ordona membrilor unei echipe să ia cu asalt un obiectiv sau să mențină o poziție și pot arunca cu grenade fumigene pentru a-și feri camarazii de ochii inamicului. La rândul lui, Squad Commander-ul are una dintre cele mai importante sarcini, pentru că poate chema un avion de recunoaștere, pentru a identifica pozițiile adversarului, și solicita foc de artilerie asupra acestora. Un alt rol interesant este acela de Tank Commander, ce-ți oferă șansa de a controla un tanc pe câmpul de bătălie (dar nu pe orice hartă) și de a măcelări dușmanul din culcușul blindat al acestuia. Interiorul tancului este detaliat și chiar te poți așeza pe oricare dintre cele patru scaune, pentru a controla diverse aspecte mai bine. Astfel, dacă unul dintre membrii echipajului este ucis, un altul din interior îi poate lua imediat rolul în primire.

Partea mai puțin plăcută a realismului este că poate deveni enervant, mai ales într-un joc în care un singur glonte te poate curăța. De exemplu, există posibilitatea de a te bandaja atunci când ești rănit, dar nu o poți face întotdeauna. Apoi, perioada de timp în care zaci degeaba la pământ, fără a putea face nimic altceva decât să sângerezi cu spor, depinde de zona în care ai fost împușcat. Uneori, durează foarte mult, ceea ce este frustrant.

Mai vrea careva?

Clar, nu este pentru oricine. Cu toate acestea, merită, pentru că aduce prospețime într-o pădure de FPS-uri generice și reușește să te impresioneze. În plus, producătorul a promis că va oferi în curând noi tancuri (momentan sunt doar două modele), arme și expansion-uri.

■ **KiMO**



VERDICT LEVEL

+ realismul
+ atenția la detaliu
+ armele

− engine-ul strigă în continuare după o optimizare

PE SCURT: Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad este un FPS deosebit, ce pune atât de mult accentul pe realism, încât cei obișnuiți cu păcănele gen Call of Duty sau Counter-Strike se vor speria. Fanii hardcore ai genului se pot bucura.

8.5

Gen FPS **Producător** Tripwire Interactive **Distribuitor** Tripwire Interactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** heroesofstalingrad.com
CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2.3 GHz **Memorie** 2 GB RAM
Accelerare 3D NVIDIA GeForce 7800 GTX / ATI Radeon HD 2900 GT

ALTERNATIVA BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
Balistic vorbind, Bad Company 2 se apropie de Red Orchestra 2, însă este suficient de accesibil pentru a împăca toate categoriile de jucători, fie ei chiar și amatori.

FIFA 12

GOOOOOOOOOO...

Este din nou momentul acela al anului în care FIFA celor de la EA își face apariția în redacție. Este din nou momentul acela al anului în care fac ce nu fac niciodată. Mă rog să vină varianta de consolă a unui joc și nu cea de PC. Pentru că, dacă vine cea de PC, e jale. De multă vreme, Electronic Arts a arătat mult mai multă deferență consolelor decât PC-ului, transformând variantele pentru calculator în clone jalnice ale jocului.

Dar a venit ce trebuie. FIFA 12 era anunțat ca fiind varianta cu cele mai multe schimbări aduse jocului din ultimii ani. Fiecare joc de până acum a adus câte o schimbare mai mare sau mai mică față de predecesorul său, dar FIFA 12 trebuia să fie mama lor. Cap de afiș au fost trei adiții mari și late care anunțau schimbări majore în modul de abordare a jocului, și anume Tactical Defending, Precision Dribbling și Impact Engine. S-a vorbit mult despre ele înainte de lansarea jocului, iar cei de la EA au avut o campanie de promovare extraordinar de agresivă prin care vindeau aceste idei ca pe o a doua venire pe pământ a lui Mesia. Cap de afiș pentru ei a fost noul impact engine care, deși nu aducea o mare schimbare de gameplay, modifica foarte puternic impresia de realism indusă privitorului.



Impact engine-ul este o caracteristică la care cei de la EA lucrează de mai bine de doi ani și vrea să aducă pe terenul virtual realismul găsit pe gazonul IRL. Toate trailer-ele de dinaintea lansării jocului arătau jucători care se izbeau ca bezmeticii unii de alții, zburau ca popicele și retezați ca la Mărășești. Dar într-un cadru frumos aranjat și cu o bună coregrafie. Apoi a venit demo-ul, iar după demo au venit filmările de pe iutub în care acest impact engine a născut adevărați monștri. Și m-am speriat. Mă așteptam să joc într-un picior sau cu păianjeni ce se scurg sub teren. Dar nu este chiar așa. În 99% din cazuri, chiar funcționează cum trebuie, puține sunt momentele în care mă tăvăleam pe jos de râs în urma tumbelor caraghioase făcute de ragdolls pe teren.



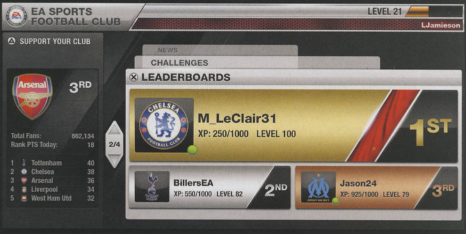
...OOOOOOOOOOOOOOOOO...

Pentru cei cărora nu le place schimbarea sau au jucat ca bezmeticii FIFA 11, noul sistem de joc în apărare a fost un chin. Dar după ce am strâns din dinți primele cincizeci de jocuri în care am primit goluri cu nemiluita și am înjurat ca birjarii toți sfinții și dumnezeii, am început să ne ignorăm reflexele și să jucăm după noile reguli. Am văzut lumina! Cum nu s-au gândit mai devreme să facă sistemul de apărare așa? Este atât de logic și cu mult mai aproape de realitate.

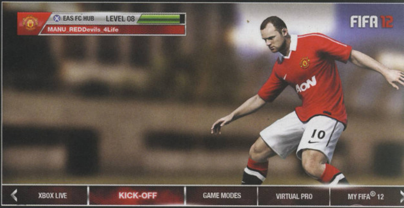
Dar să nu vorbesc în gol și să vă și spun de fapt ce



se întâmplă. În jocurile de dinainte (și mai ales FIFA 11) apărarea era probabil partea cea mai ușoară a jocului. Trimiteai jucătorii ca bezmeticii pe atacator, făceai ce făceai să ajungi lângă ei și șterpeleai mingea cu ușurință în mod automat. Evident, trebuia și un mic factor de skill ca să citești adversarul, pe unde aleargă sau cui vrea să dea pasă, dar ideea era că, dacă ajungeai lângă el, era foarte ușor să îl deposedezi. Excepție făceau jucătorii de mare clasă care făceau dribling după dribling sau undoiuri nebunești. Acum nu mai e așa. În mod automat, jucătorul nu mai face nimic, dar controlat cum trebuie, este o adevărată armă împotriva apărătorului. Cu doar un buton apăsat, apărătorul aleargă la o distanță bine determinată de atacator, menținută la infinit atâta timp cât nu-l pui să facă altceva. Acest marcaj la jucător se







face apăsând pasa (X/A pentru PS3, respectiv X360), iar în funcție de cum tragi sau împingi de LS, marcajul îl faci mai larg sau mai strâns. Evident, fiecare cu avantajele și dezavantajele lui. Ce contează extraordinar de mult acum este momentul în care vei intra la deposedare. Secunda în care alegi să întinzi piciorul în față este diferența dintre gol sau contraatac. Odată ce ai ratat deposedarea, jucătorul tău este dezechilibrat, iar cel advers a țâșnit spre poarta ta liber ca pasărea cerului. Pentru a evita aceste situații, este posibil să chemi cu R1/RB un al doilea jucător la presing, cu care ai putea încerca deposedarea fără a pierde marcajul pe care îl faci deja.

Asta nu este tot ce se întâmplă datorită noului mod de apărare. Dacă atacantul a reușit totuși să treacă pe lângă tine, nu este totul pierdut. Acum îl poți trage de cămeșă sau împinge cu mâna încercând să îl încetinești sau să-l scoți în afara suprafeței de teren cu O/B. Un tertip scârbos, dar de la care jucătorii din realitate nu se abțin, iar EA încearcă să ne aducă întreaga experiență de pe teren. Aveți grijă când și cât de des îl folosiți pentru că arbitrii nu privesc prea bine asemenea strategii și vă treziți cu un cartonaș galben sau chiar roșu cât ați zice „N-am fost eu!".

... OOOOOOOOOOOOO...

Pentru mine însă, mai spectaculos decât acest nou mod de apărare și cu mult mai spectaculos decât inutilul impact engine este precision dribbling. Tocmai pentru a contracara noul sistem de apărare, Electronic Arts a introdus precision dribbling sau, mai bine zis, modul în care poți să prostești apărarea adversă. În jocurile anterioare, dacă te trezeai brusc cu mingea în atac, de unul singur, înconjurat de întreaga apărare adversă, nu prea puteai face mare lucru decât dacă erai ninja ȘI dacă se aliniau planetele doar pentru tine. Acum nu mai este cazul, căci dacă ești bun, iar jucătorul pe care îl controlezi este la rândul său unul care nu caută mânerele la minge pentru a rămâne în posesia ei, poți trece elegant de apărare și înscrie un gol de zile mari. Acest lucru se poate face acum mulțumită acestui precision dribbling. Dacă te apropii de careul advers și există o mică posibilitate de a înscrie sau a crea o fază de gol, jucătorul pe care îl ai sub control se mobilizează și are mai multă grijă de minge, fiind deposedat mai greu. Ce trebuie să faci tu ca element uman în acest caz este să îl ajuți și, folosindu-te de L1/LB, să faci driblinguri inteligente și foarte controlate cu care poți da mucul apărătorilor.

Pe lângă acest precision dribbling, EA mai are ceva special pregătit pentru noi. O provocare nouă, dar care din nefericire funcționează doar când joci contra AI-ului. Pro player intelligence introduce o nouă caracteristică jucătorilor. Viziunea asupra jocului. Cu cât viziunea unui jucător este mai mare, cu atât mai bine poate crea faze periculoase la poarta ta. După cum spuneam, acest mod nu te ajută pe tine implicit, având zero aplicări în momentul în care joci contra unui oponent uman.

Dar gândiți-vă altfel. Vă jucați în modul Virtual Pro în care voi controlați doar un singur jucător, iar echipa voastră joacă de capul ei. Dar îl aveți pe Fabregas în echipă, un jucător cu o viziune extensivă asupra jocului. El poate crea o situație de gol la care voi nici nu vă gândeați, dar care implicit ajută la creșterea personajului controlat de voi. Bestială idee.

... OOOOOOOOOOOO...

Dacă nu ești foarte încrezător în forțele proprii, dacă nu prea cunoști jocul și vrei să te antrenezi sau pur







și simplu nu vrei să joci cu cineva în modul online, ai ce face și de unul singur. Modul Career îți permite până la trei moduri de joc. Poți să te rezumi doar la a juca în campionat încercând să câștigi cupe după cupe, poți să te joci de-a managerul și să organizezi tu echipa, să te ocupi de transferuri și de echipa de tineret sau chiar să stai pe bancă și doar să supraveghezi ceea ce se întâmplă pe teren. Orice mod vei alege, nu te vei plictisi nicicum, căci sunt multe lucruri pe care le poți face. Un mic exemplu este modul manager, care se întinde pe 15 ani și care îți permite să scoți din cacao un club de doi lei și să îl faci să fie pe firmament alături de echipele din top.

Adevărata distracție apare când te joci în modul online. De la început trebuie să știi că acum jocul are un sistem de leveling. Orice vei face în joc, fie că este în mod offline, fie online, îți va acorda puncte de experiență ce te vor face să crești în nivel. Pe lângă faptul că această experiență primită te stimulează să înveți jocul și să experimentezi cu fiecare componentă a sa, aceste niveluri pe care le vei obține ajută enorm la matchmaking-ul ce se face când vei juca împotriva cuiva în modul online. În funcție de nivelul la care ești, echipa cu care joci, rezultate și, mai ales, cât ai făcut procentual din challenge-urile oferite de joc, vei fi aliniat la start cu un jucător foarte apropiat ca nivel. Astfel se evită jocurile în care începătorii se vedeau puși în fața unora care jucau extraordinar de bine, descurajându-i astfel să mai încerce să joace în modurile online.



Urmărirea progresului tău pe parcursul jocului se face prin EA Sports Football Club. Fain este faptul că prin acest club poți alege să susții echipa ta favorită într-un clasament ce se resetează săptămânal. Indiferent că joci cu Arsenal sau Milan, echipa pe care alegi să o susții poate fi Chelsea sau oricare alta. Rezultatele și experiența pe care tu le câștigi săptămânal se duc către acea echipă, iar performanțele tale vor influența direct locul său în clasament. Și mai fain este că nu contează câți suporteri are echipa respectivă, ci rezultatele procentuale. Astfel dacă echipa X are un milion de suporteri și un raport de câștig/pierdere de 60%, iar echipa Y are cinci mii de suporteri, dar raportrul său este de 65%, echipa Y va fi deasupra echipei X. Evident, acest lucru nu influențează deloc modul în care joacă echipa ta sau nu câștigi nimic altceva decât satisfacția că echipa ta e în frunte. E mai mult ca în viața de zi cu zi, unde ce faci tu nu ajută cu nimic echipa favorită, dar te bucuri nespus când câștigă.

... OOOOOOOOOOO...

Pentru mine, cel mai spectaculos mod de joc a fost FIFA 12 Ultimate Team. Un mod de joc online unde pornești cu o echipă de mâna a treia, pe care încerci să o duci sus de tot. Dar nu este un campionat. Este mult mai mult. Te implici în cumpărarea jucătorilor, în negocierea contractelor cu cei deja prezenți în echipă și pe care vrei să-i păstrezi. Îți vei aranja formația în teren așa cum vrei și te vei da peste cap să cumperi jucători care știu să joace pe poziția pe care o vrei. Te vei bate în licitații online pe un anume jucător pe care îl mai vor alți zece mii. Și vei încerca să faci imposibilul: să ajungi la o chimie a echipei de 100% și rating de 100.

Să vă spun mai multe despre acest mod de joc. Pornești cu o echipă de bronz, cu jucători deloc extraordinari. Pentru început, te chinui să faci bani câștigând cât mai multe meciuri și campionate. În timp ce joci, îți dai seama de formația pe care o vrei pe teren. Ai vrea să joci 4-3-3, dar echipa ta se descurcă cel mai bine pe 4-4-2. De ce? Pentru că ai doar doi atacanți și pentru că mijlocașii tăi sunt mai buni pe aripi. Ce faci? Nimic mai simplu. Cauți printre jucătorii la vânzare pe cei buni pe pozițiile pe care ai nevoie. Vei avea surpriza să vezi că cei mai buni costă 'jdemii de goldeanu. Așa că te limitezi la cei pe care ți-i permiți. Nimeni nu a zis că ajungi pe locul întâi din prima. E un drum lung până sus. O unealtă excelentă pentru a-ți crea o echipă de la cap la coadă este www.ul-











timatedb.nl. Acolo îți vei putea selecta modul de joc dorit, locul în care vrei să îți caute jucătorul și valoarea acestuia, iar site-ul îți va alcătui echipa perfectă pentru tine, cu multiple alegeri pentru fiecare post. Apoi tot ce trebuie să faci este să încerci să găsești jucătorii respectivi la vânzare pentru a atinge cel mai înalt prag de chimie.

Este a doua oară când vorbesc despre chimie, cred că este și momentul să o explic. Chimia sau sinergia jucătorilor pe teren este cel mai important factor de pe teren. De multe ori, o echipă cu chimie mare, dar rating scăzut câștigă detașat în fața uneia net superioare calitativ, dar cu o chimie slabă. De ce? Pentru că jucătorii nu se înțeleg între ei. Mingea nu curge de la unul la altul, este furată. Cam la fel cum se întâmplă cu naționala echipei, avem jucători valoroși, dar nu știu să se joace între ei. Astfel că mai întâi căutați să fie sinergie bună în echipă, iar doar apoi jucătorii de valoare pe care îi introduceți treptat. Adevărata rețetă a succesului.

Pentru a câștiga banul gros de la început, nu este de ajuns doar să câștigi. Trebuie să o faci cu stil. De fiecare dată la sfârșitul meciului când ți se oferă bănet, vei primi și pentru prezența artistică. Pase reușite, driblinguri, șuturi pe poartă, tot ce îți crește valoarea ca echipă îți va crește și câștigul primit în urma unui meci. Așa că strofoacă-te pe cât posibil să faci impresie bună în meci și, mai ales, nu ieși din meci nici dacă o iei cu 10-0. Pierzi și bănet și prestanță.

... OOOOOOOOL!!!

De departe, jocul de față este cea mai bună treabă a celor de la Electronic Arts în seria FIFA. Mă așteptam la porcărele, câteva bug-uri stupide după cum mă speriaseră filmulețele de pe iutub, dar nu. Jocul se prezintă impecabil, dar, DAR! are aceeași mare problemă ca și până acum. Un tutorial de doi lei pentru cei care vor să învețe tot ce poate jocul sau pentru cei care acum îl joacă pentru prima oară. Mare păcat. Arena putea să fie cea mai importantă ustensilă în care te puteai antrena la driblinguri sau la orice altceva dacă ar fi curs (ca în orice alt joc) pe o laterală seria de combinații de butoane pentru a le exersa.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- super moduri online
- sistemul de leveling duce la un matchmaking mult mai bun
- îmbunătățirile aduse gameplay-ului fac toți banii

−
- lipsa unui tutorial adevărat
- nimic nou pentru single player

PE SCURT:

Lăsați orice alt joc de fotbal la o parte. Clar cel mai bun joc cu și despre fotbal al momentului. Jos pălăria.

9.3

Gen Sim sportiv **Producător** Electronic Arts **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** ea.com/au/football/fifa

ALTERNATIVA FIFA 12

Momentan nu are. Vrei fotbal? Joacă FIFA 12.

nKPro

netKar PRO | professional online racing simulator

Singurătatea simulatorului de cursă lungă

Pe site-ul nostru, www.level.ro, ar trebui să se afle la momentul apariției acestui număr al revistei noastre o introducere la acest articol, în care sunt prezentate câteva aspecte „colaterale" acestui joc, dar de interes pentru jucători. Procesul dificil al creării de unul singur a unui simulator, proiecte colaterale și un talent neașteptat, toate acestea se vor găsi în Mugetare, locul de pe site-ul nostru unde nici nu mai știm cât de normali suntem.

Din 2006 și până acum, dezvoltarea proiectului netKar Pro a fost una sinuoasă. Dar, ajuns în luna august a acestui an la versiunea 1.3, netKar Pro pare să fi atins o anumită maturitate, față de versiunile anterioare, care i-au adus faima, dar și unele critici. S-au reparat bug-uri importante, s-au perfecționat elemente de mecanică a jocului și de fizică a mașinilor, s-a implementat conținut suplimentar. Nu voi intra în amănunte privind diferențele față de versiunile anterioare, ci voi privi netKar Pro exact așa cum l-am abordat: ca pe un joc complet nou pentru mine. Ceea ce este în perfectă corespondență cu experiența mea reală privind acest simulator, despre care, până când producătorul lui nu mi-a trimis o licență pentru review, acum o lună, nu știam decât din legendele citite de pe net.

netKar Pro oferă nouă modele de mașini. Acestea sunt în cea mai mare parte monoposturi, cu excepția a patru dintre ele. Toate mașinile sunt modelate după corespondente reale. Astfel, monoposturile includ modele din Formula Ford (F1600 și F1800), Formula Renault 2000 (F2000), Formula 3 (FTarget) și Formula GP2 (Formula KS2). Remarc aici faptul că, după cum era de așteptat, producătorul nu a avut fondurile necesare pentru a obține acorduri de licență cu firmele originale. Din acest motiv, monoposturile arată asemănător cu modelele reale, dar nu identic, și nici nu sunt folosite schemele de vopsire originale. În schimb, simularea comportamentului fizic s-a urmărit a fi cât mai apropiată de cea reală.

Din cele patru mașini rămase, două sunt asemănătoare, ambele fiind modelate după un Shelby Daytona – una este varianta standard, iar cealaltă, mai puternică și cu pneuri semislick, este versiunea sport. Ultimele două automobile din lista de față sunt singurele pentru care producătorul netKar Pro a obținut licențe de la producător, motiv pentru care acestea păstrează atât numele, cât și aspectul modelelor corespunzătoare din realitate.



La bordul unei mașini de Formula KS2 pe Laguna Seca.



Pe Laguna Seca cu Formula KS2 înainte de intrarea în Tirbușon.



Este vorba despre Abarth 500 Assetto Corse, o versiune sport tunată a unui Fiat 500, și de Osella PA-21s, o mașină destinată curselor de viteză în coastă (hillclimb).

Pista modificatorului

În ce privește pistele oferite de joc, acestea sunt în număr de șase. Cinci dintre ele sunt circuite ficționale, iar a șasea, Trento-Bondone, este un celebru traseu de coastă în urcare, cât se poate de real. Circuitele ficționale sunt amplasate, însă, în locații reale din Italia, motiv pentru care relieful înconjurător și caracteristicile generale ale peisajului, așa cum sunt acestea vizibile de pe pistă, corespund cu cele ale zonei respective.

S-ar putea spune că numărul de circuite este cam mic. Totuși, fiecare dintre acestea are câteva variante, ceea ce mai sporește, cât de cât, diversitatea pistelor din joc. Pe deasupra, Trento-Bondone este un traseu atât de al dracului și de greu de învățat și stăpânit, încât face cât



Nordschleife. Abarth 500 AC. În depărtare: Nürburgring.



Simplu şi frumos, fără filme, surle, trâmbiţe, tam-tam-uri sau folclorizde urbane - meniul netKar Pro.

trei sau patru altele, la un loc. Dar, dacă veţi considera că numărul vă limitează în privinţa locaţiilor de competiţie, este bine să ştiţi că netKar Pro oferă un editor de piste, cu ajutorul căruia comunitatea entuziastă a importat multe circuite clasice, din cele care circulă în underground-ul modificatorilor de rFactor, GTR 2, GT Legends, Race 07 sau mai vechi titluri de formulă.

Probabil că unii dintre voi vor dori să vadă o listă clară a acestor piste disponibile pentru netKar Pro şi cea mai bună modalitate de a-i îndruma este să le indic topicul „So many tracks... Forza Italia!!!" din secţiunea PC Racing > netKar Pro a forumului de pe www.nogrip-racing.com. Acolo se află o trimitere către mai multe resurse disponibile online, fiind locul din care am fost direcţionat către unele din pistele mele preferate. Aşa am găsit, printre numeroase altele, Silverstone, Laguna Seca şi Nordschleife, cele trei circuite pe care am petrecut cel mai mult timp de-a lungul testării netKar Pro pentru articolul de faţă. Pe circuitele originale disponibile în netKar Pro aş fi dorit să fac mai mult decât câteva ture pe fiecare, dar asta mi-ar fi consumat multe zile pentru a învăţa să le parcurg la nivel decent. Or, dacă doream să aflu ceva semnificativ despre simularea propriu-zisă din acest joc, trebuia în primul rând să îmi dau seama cum se comportă maşinile. Pe acestea, întâi, trebuia să ajung să le cunosc şi să le înţeleg, ceea ce era posibil numai într-un mediu foarte bine cunoscut. De aceea am optat pentru parcurgerea unor circuite care îmi sunt familiare până la nivelul la care le visez noaptea, iar partea din vis ocupată de fetele de la linia de start are loc la început şi ţine doar cât demarajul – după care urmează obsedantele curbe, ce dansează prin faţa ochilor mei, dând lasciv din apex în ritmul în care schimb vitezele, cu o mână când fermă, când tremurătoare, dar întotdeauna jilavă de transpiraţie.

Am fost foarte bucuros să descopăr că versiunea de Norschleife importată în netKar Pro este cea creată de Com8 pentru rFactor, adică cea mai bună dintre toate cele existente la momentul actual. Iar superlativitatea cu pricina include şi o dificultate pe măsură – întocmai precum la pista reală, majoritatea vibratorilor sunt foarte înalţi şi „abrupţi", ceea ce face tăierea multor curbe aproape imposibilă şi foarte periculoasă (în versiunile SimBin şi SMS/NFS Shift vibratorii sunt „îmblânziţi"); unele curbe sunt mai apropiate de realitate, ceea ce le face semnificativ mai greu de abordat comparativ cu versiunea SimBin creată pentru GTR Evolution. Testarea maşinilor din netKar Pro pe Norschleife-ul realizat de Com8 a fost o mai mult decât relevantă probă în verificarea calităţilor de simulator ale acestui titlu.



Nordschleife - intrarea în virajul Wehrseifen într-un Abart 500 AC.



Setup în boxă pentru o maşină de Formula 1600.

Huiduma la volan

La prima intrare în joc s-a activat o rutină de configurare a controlerului folosit. Acesta poate fi orice – tastatură, joystick, gamepad – dar vă asigur că experienţa optimă o veţi obţine în netKar Pro numai cu volanul. După ce am atribuit axele, pedalele şi butoanele necesare funcţiilor obişnuite de direcţie, accelerare, frână, schimbare de viteze, la care s-au adăugat câteva specifice netKar Pro, am pătruns în aplicaţia propriu-zisă, fără nici un film introductiv ori tam-tam de orice fel. Interfaţa care s-a arătat ochilor mei este una spartană, conţinând strictul necesar: 3 secţiuni dedicate setărilor şi câte una dedicată manualului, replay-urilor, curselor multiplayer online şi curselor single player offline. Acestea din urmă se desfăşoară ca antrenament solitar, scopul fiind obţinerea unui timp cât mai bun pe tură („hot lapping").



Atenţia la detalii.



Formula 1600.


Formula 1800 pe Silverstone.

Cursele online se desfăşoară pe servere create de alţii sau pe cel iniţiat de utilizator.

Nu foarte mult, nu? Nu tu moduri de joc carieră, sezon sau campionat, nici măcar curse single player împotriva unor oponenţi controlaţi de calculator. După ce am fost obişnuiţi de marii producători precum Electronic Arts, Codemasters, Atari ş.a.m.d. cu grandioase componente de acest fel, pe care am ajuns să le considerăm ca fiind de nelipsit într-un joc, netKar Pro ne dezamăgeşte la primul contact: „ceee, numa' atâââât??...". Da, „numa' atât" şi zău că e prea destul, mi-am spus după primele 20 de secunde petrecute în single player pe Trento-Bondone la volanul unui Abarth, pe care îl alesesem, în naivitatea mea, crezând că sunt mai familiarizat cu turismele. Asta ca să nu spun de cât de bun pe un traseu de viteză în coastă mă imaginam – tot în naivitatea mea.

Oh My God. Sunt un mediocru care poate scoate 6 minute şi 55 secunde pe Nordschleife Turist, într-un Chevrolet Corvette C5R în GTR Evolution. Deci, ceva-ceva pot înfăptui pe o pistă, măcar fără să mă fac de ruşine prea tare. Pe Trento-Bondone la volanul Abarthului am reuşit să ratez glorios fiecare curbă, ba chiar şi liniile drepte, la prima parcurgere a acestui traseu. A fost un şoc. Nu reuşeam să controlez maşina. Părerea, un pic prea bună, pe care o aveam despre calităţile mele de şoferator virtual, începea să se transforme într-o neagră disperare - un înspăimântător vid de competenţă, în care se căsca doar întrebarea cutremurătoare: „cine sunt eu, de fapt?".



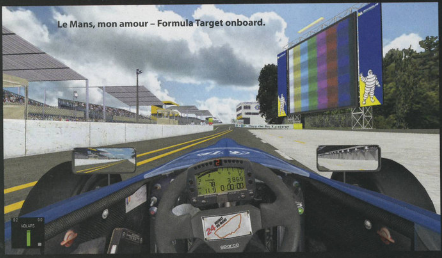
Setup pentru Formula 2000 pe Laguna Seca.

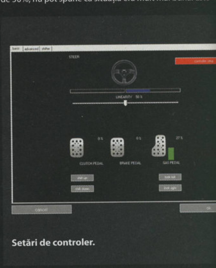
Direcţia la raport

Ei bine, sunt o fiinţă înzestrată măcar cu rudimente de raţiune. Pe care le-am chemat rapid la raport, de prin ungherele creierului în care se refugiaseră enervate şi plictisite de celelalte rudimente ale minţii mele. Puse la muncă, micile celule de un cenuşiu puternic decolorat au hotărât că primul lucru pe care ar trebui să îl fac ar fi să caut setările de volan. Opinia lor era că acesta răspundea prea repede, era prea sensibil la mişcările mele şi de aceea zburam din stânga în dreapta şi retur, cu drumul nepriceput intermediar între decorurile laterale.

În pagina de start a netKar Pro am intrat în Settings şi apoi în secţiunea dedicată controlerului. Acolo am avut o surpriză: sensibilitatea volanului era la 100%. Vă aduc aminte că un răspuns liniar din partea volanului se obţine la 50%, setările de sensibilitate mai mari fac ca, la unghiuri mici de rotaţie ale volanului real, volanul din joc să se rotească mai mult, ceea ce necesită o fineţe mai mare în control. La setări sub 50%, la rotaţii de unghi mic ale volanului real, cel din joc răspunde cu una de unghi şi mai mic, ceea ce duce la nevoia de a executa mişcări foarte largi din volanul mânuit de jucător.

Dar, nici după ce am reglat volanul la sensibilitate de 50%, nu pot spune că situaţia era mult mai bună. Este


Le Mans, mon amour – Formula Target onboard.


Setări de controler.



În Tirbușon, Formula 2000 pe Laguna Seca.


Le Mans: în plin viraj Mulsanne cu Formula Target.



Osella pe Trento-Bondone.



Trento-Bondone: un traseu extraordinar.

drept că Abarthul devenise mai ușor de controlat, dar simțeam că există loc de mai bine. Așa că m-am uitat în setările mașinii, care sunt accesibile atâta vreme cât ești garat în padoc. Acolo am găsit un reglaj al raportului de multiplicare al direcției, foarte util exact în situația mea. Practic, acest raport stabilește relația dintre unghiul de rotație al volanului și unghiul de rotație al roților de direcție. Dacă raportul este 1:8, iar ție ți se pare că roțile răspund prea prompt la mișcarea volanului, poți să alegi valori mai potrivite, 1:10, 1:12, 1:14 ș.a.m.d., care vor face ca unghiul necesar de rotație al volanului să fie tot mai mare, pentru același unghi de rotație al roților.

Pentru ca lucrurile să fie clare, fac o mică pauză explicativă aici. Sensibilitatea volanului, reglată din setările de controler ale unui joc, stabilește relația între volanul real, controlerul folosit de jucător și volanul din joc, cel virtual. Raportul de multiplicare al direcției stabilește relația dintre volanul din joc și roțile de direcție, fiind un parametru ce ține strict de spațiul virtual al jocului.

Am schimbat raportul de multiplicare al direcției, în așa fel încât să fie necesară o rotație mai mare a volanului. A fost foarte bine, mașina a devenit cu adevărat controlabilă, m-am descurcat mai onorabil, dar a apărut o altă problemă. La rotația maximă a volanului real (implicit și din joc), direcția nu se braca, roțile din față nu mai ajungeau la unghiul maxim de rotație...

Bun, celulele mele cenușiu-deschis au făcut un nou efort, care parcă-parcă a mai adus un pic de culoare gri în obrajii lor scofâlciți. Și mi-a picat fisa. Mda, ajunsesem la un raport de multiplicare al direcției care, pentru a putea atinge unghiul maxim de rotație al roților față, necesita un unghi de rotație maximă al volanului din joc mai mare decât cel existent la mașina modelată în netKar Pro... Ceea ce însemna că trebuia să revin la setarea anterioară și să exersez așa. După o vreme, am reușit să fac față, dar cu greu, simțind că volanul mă ține departe de ceea ce eram în stare. Începeam să-mi dau seama de ceva, așa că am purces la o verificare.

270 vs. 720

M-am urcat la bordul modelului Vintage GT – cel inspirat de Shelby Daytona. Am ales Nordschleife ca teren de testare. Am lăsat setările default ale mașinii – și implicit ale direcției. Am pornit mașina. Am ieșit din padoc și am făcut stânga, pentru a intra în traseu – versiunea Turist. Am accelerat.

Ceea ce a urmat a fost exact ceea ce mă așteptam să se întâmple. Vorba englezului: eram „all over the place". Am făcut cunoștință cu decorul de atâtea ori încât cred că am ajuns să ne plictisim cronic unul de celălalt. Direcția era foarte sensibilă, faptul că o rotație de aproximativ 700° precum cea a volanului din joc era comprimată în cele 270° ale volanului meu Thrustmaster F430 făcea foarte dificil controlul mașinii. Iar reglajul raportului de multiplicare al direcției ajuta la reducerea sensibilității, însă cu pierderea accesului la extremele rotației roților față.

De aceea, eu cred că singura modalitate de a împăca raportul de multiplicare al direcției cu o sensibilitate liniară a controlerului volan folosit, care să permită manevrarea lină și precisă a acestuia, este să folosești un volan cu unghi maxim de rotație de minim 720°. Evident, această observație este valabilă dacă doriți să pilotați Abarthul și cele două Vintage Replica. Pentru că, pe de altă parte, deținătorii de volane cu unghi maxim de rotație de 270° pot fi parțial liniștiți: acestea vor oferi experiența de simulare optimă pentru majoritatea modelelor din netKar Pro, care sunt monoposturi dotate cu volane al căror unghi maxim de rotație este în jur de 360°.

Deja începeam să-mi fac o imagine asupra concepției creatorului netKar Pro în ce privește caracteristicile unei bune simulări. Începeam să-mi dau seama cât de mult conta în aceasta volanul folosit. Ba chiar mai mult decât atât... Pentru că am observat ceva uimitor pilotând un Vintage GT.

Jocul simula o coloană de direcție de tip vechi, fără servouri! Volanul era greu de rotit, chiar și când mașina rula la o viteză moderată. Jocul încerca să te facă să percepi cât mai exact felul în care „se simțea" volanul în mașinile vechi, din anii 60'! În opinia mea, care am învârtit


PP=Password Protected R=Rain Level [%] D=Damage Level [%]

Name	Car	Track	Configuration	Ping	Users/String	StatusDesc
GVRteam [PP] [R0 D100]	vintreplica;	Nordschleife	Grand Prix	141	0/12	P: -52 mins
OcM-Racing.com FTar [R0 D100]	FTarget;	prato	Full GP	63	0/15	Q: -7 mins
MybrogaPSR-Cba [R0 D20]	Formula1600;	prato	Full GP	312	0/15	R: 0sec to start
www.gamers-crib.com [R0 D100]	Formula1800;	Nordschleife	Tourist	62	0/15	Q: -13 mins
nkPRO@JPN#02 [R0 D70]	FTarget;	laguna seca	Full GP	344	0/15	Q: -12 mins
SimRacing.sk #2 [R0 D100]	osella;	prato	Full GP	78	0/15	Q: -2 mins
nls_netkarpro.es#1 [R0 D40]	Formula2000;	Suzuka	Full GP	109	0/15	R: 1/4
Laurent Lied Scude [PP] [R0 D0]	Formula2000;	monaco	Full GP	78	0/15	P: -5 mins
rFactorNews.com [R0 D100]	FTarget;	Mid Ohio	Full GP	47	0/15	R: 10sec to start
MybrogaPSR [R0 D20]		crema		296	0/15	P: -4 mins
racconline.it OLMS [R0 D80]	osella;	Melbourne		62	0/15	R: 0sec to start
Final Lap Amigos1 [R0 D100]	Formula1800;	El Pinar	Circuito 3	281	0/15	P: -135 mins
SimRacing.sk #1 [R0 D100]	vintreplica;	Blackwood	Grand Prix	78	0/15	Q: -3 mins
t2sp aviano [PP] [R0 D60]	500abarth;	Mugello	Short Track	62	0/15	Q: -80 mins
nkPRO@JPN#02 [R0 D70]	FTarget;	laguna seca	Full GP	344	0/15	Q: -12 mins
SimRacing.sk #2 [R0 D100]	osella;	prato	Full GP	78	0/15	Q: -2 mins
nls_netkarpro.es#1 [R0 D40]	Formula2000;	Suzuka	Full GP	109	0/15	R: 1/4
www.gamers-crib.com [R0 D100]	Formula1800;	Nordschleife	Tourist	62	0/15	Q: -13 mins

Anybody online? Lista de servere netKar Pro.



un volan de Volgă în copilărie, netKar Pro reușește să dea senzația respectivă, iar, dacă ai folosi un volan puternic precum Thrustmaster T500 RS, cred că ar fi mai mult decât o senzație, ci mai degrabă un efort fizic considerabil (dacă alegi să păstrezi valori ridicate ale forței feedbackului din volan).

Zoom out

Aici se cuvine să lărgim un pic cadrul și să vedem imaginea în ansamblul ei. Simulatoarele auto actuale, precum GT Legends, GTR 2, rFactor, seria Race, oferă acces la majoritatea parametrilor de setare de controler disponibili pentru volanele cu force feedback. Dar, cel puțin nu la o manieră convingătoare prin acuratețe, realism și personalizare per model specific de mașină, toate aceste simulatoare nu dau atenția cuvenită redării realiste a feedbackului oferit de direcția automobilului. Feelingul în volan este unul generic cam pe toate modelele de mașini prezente în aceste jocuri, lucru care a fost, până la urmă, observat de utilizatorii pasionați.

Da, utilizatorii au luat atitudine, dar și măsurile necesare, sub forma a două pluginuri pentru rFactor: Real Feel și LeoFFB. Acestea se străduiesc să ofere atât utilizatorilor, cât și dezvoltatorilor de moduri, pârghiile de setare necesare pentru a atinge o experiență superlativă de joc, sub aspectul realismului feedbackului oferit de volane. Aici, însă, s-au definit două „școli" de gândire. Una din ele urmărește să ofere în volan informații privind suprafața de contact a pneurilor cu drumul (LeoFFB), cealaltă încearcă să simuleze comportamentul coloanei de direcție reale a mașinii conduse.

Fiecare dintre acestea conferă avantaje specifice, pe care nu le voi discuta aici în detaliu – dar am în plan un articol pe această temă, la un moment dat. În opinia mea, netKar Pro trage mai mult către simularea coloanei de direcție reale a automobilului, iar în această opinie am fost întărit prin testarea tuturor celorlalte modele disponibile în joc. Fiecare oferă în volan un feedback specific, lucrat în amănunt de producător, feedback pe care l-am găsit foarte realist. O să mă întrebați de unde și până unde știu eu cum se comportă în realitate direcția unui monopost? Well, singura informație am putut-o obține din zeci de ore de privit imagini filmate de camera onboard ce vizează bordul mașinilor. Astfel poți vedea cum se mișcă volanul în mâinile pilotului, în raport cu abordarea virajelor și cu condițiile de traseu. O simulare bună, atât a fizicii mașinii, cât și a coloanei sale de direcție, va face ca mâinile tale să miște volanul controlerului de joc în aceeași manieră. Pur și simplu, ceea ce vei vedea în fața ta va fi din același film cu ceea ce ai văzut în videourile cu pricina, pe monitor.

netKar Pro mi-a oferit, la folosirea volanului controler, exact această experiență uluitor de realistă. Iar acest fapt mi-a relevat esența abordării simulării de către creatorul acestui titlu: nu contează doar fizica mașinii, de aceeași importanță este simularea comportamentului coloanei de direcție a acesteia. Un adevăr simplu, dar pe care, în 2006, la apariția netKar Pro, ceilalți producători de simulatoare nu îl conștientizaseră suficient – ceea ce se poate spune și în prezent, de altfel.

Este adevărat faptul că SimBin oferă posibilitatea de a lua singur măsuri pentru îmbunătățirea situației, dar asta numai dacă te duci la fișierul de configurare a controlerului salvat de tine ingame (urmând un path de genul „C:\Users\Username\Documents\SimBin\RACE 07\UserData\ControlSet\my_F430.rcs"), pe care îl deschizi cu Notepad-ul și umbli la parametri precum cei care privesc „steer friction" și „steer damper", ori „steer force" sau „steer vibe", „throttle vibe", „brake vibe" și „rumble strip". Iar la aceștia cu siguranță se adaugă și alții care nu sunt vizibili în versiunea de engine de simulare gMotor 2 folosită de SimBin (totuși, rFactor mai adaugă câțiva).

netKar Pro nu oferă acces ușor la configurarea în adâncime, low level, a volanului folosit. Nu am identificat fișierul în care pot opera modificări de acest fel – deși probabil că alții au găsit soluția. Dar nu asta e ideea, ci aceea că producătorul netKar Pro în mod vădit intenționat nu a dorit să lase utilizatorii să umble în măruntaiele reglajelor de feedback al coloanei de direcție a modelelor de mașini din netKar Pro, pentru că setările oferite default sunt lucrate cu migală, anume pentru a sprijini concepția despre realism în simularea auto a creatorului acestui titlu: aceea că modelarea feedbackului coloanei de direcție este un membru cu drepturi depline, egale cu ale tuturor celorlalte elemente ce definesc simularea perfectă.

Sensibila frână

Dorința producătorului de a limita accesul la anumite setări ale volanului, în scopul de a păstra realismul interacțiunii cu mașina din simulare, așa cum a fost aceasta gândită în netKar Pro, se extinde și în ce privește pedalele. Am fost uimit să văd că între reglajele de controler din secțiunea Settings a jocului nu se află și setări de sensibilitate a accelerației și frânei. În alte jocuri, acestea stabilesc densitatea cu care sunt transmise datele în porțiunea inițială a mișcării pedalelor – la o sensibilitate mare, o apăsare ușoară a pedalei va determina o accelerare sau o frânare mai bruscă – în timp ce la sensibilități sub 50% frânarea/accelerarea va fi mai lină în prima porțiune a apăsării pedalei.

Practic, netKar Pro te obligă să adopți modelul de simulare a frânei și accelerației integrat „by default" în fiecare mașină din joc. Singura modalitate de a „îmblânzi" comportamentul unei pedale este destinată frânei, dar și aceasta într-un mod pe care nu îl consider tocmai practic. În setările mașinii, disponibile cât timp te afli în boxă, se află „brake multiplier", multiplicator al frânării. La valoarea acestuia de 100%, presiunea maximă a frânei, atinsă la capătul de jos al cursei pedalei de frână, este egală cu presiunea maximă a frânei disponibilă tehnic la modelul simulat în joc. Coborând tot mai mult sub 100%, este adevărat că efectul frânării este tot mai atenuat, mai îmblânzit, în prima parte a cursei pedalei de frână, DAR presiunea maximă a frânării atinsă la capătul de jos al cursei pedalei de frână este mai mică decât cea maximă disponibilă tehnic, astfel încât frânarea nu-și poate atinge eficiența maximă... Damn! Deci, vax. Nu ai o setare a sensibilității frânării, iar multiplicatorul frânei nu te ajută aproape deloc, decât dacă plănuiești să menajezi mașina, în așa fel încât să nu ai nevoie de frânarea maximă de care aceasta este capabilă – ceea ce nu e chiar imposibil, iar uneori poate fi necesar.

Lipsa setării de sensibilitate la pedala de frână induce o dificultate serioasă la câteva dintre modelele de mașini disponibile în netKar Pro, la care blocarea roților intervine foarte repede, după parcurgerea a puțin din





Schimbând skin-uri la o Formula Target, în boxă.

cursa inițială a pedalei de frână. Trebuie să te chinui ca naiba să-ți înveți piciorul să frâneze cu finețe, ceea ce este mult prea exagerat, în opinia mea. Dacă în mașina reală lucrurile s-ar fi întâmplat la fel, era imposibil să mai frânezi corect într-un cockpit zguduit de vibrații. Ceva nu e OK aici, dar, din fericire, problema doare tare numai la modelele de formulă Ford. Și, tot din fericire, am descoperit că debifarea opțiunii „use linear brake" din tabul „advanced" al secțiunii Controller din Settings îndulcește nițel pilula amară a frânării – dar nu vă așteptați la o prăjiturică.

Cu accelerația nu am avut dificultăți, absența unei setări de sensibilitate pentru pedala corespunzătoare nu mi-a afectat experiența de pilotaj. În schimb, dacă nu ai un volan cu trei pedale, precum Thrustmaster T500 RS sau Logitech G27 (nu mai pomenesc de Fanatec aici până nu au distribuitor în România), o să fii nevoit să bifezi opțiunea „Automatic Clutch" din setările mașinii disponibile în padoc – adică să activezi ambreiajul automat. Ei bine, la unele din modelele din netKar Pro, acest ambreiaj automat este setat prost, declanșând o frânare de motor mult prea violentă, care se simte puternic și afectează semnificativ comportamentul mașinii, în special la viraje, evident. Trebuie să fii extrem de atent să-ți reduci suficient de mult turația motorului înainte de a cobori în treapta de viteză, pentru a evita acest comportament exagerat al ambreiajului automat.

În concluziune, așa cum nu vezi la alte simulări, modelarea atentă a feedbackului în volan este o componentă esențială a realismului netKar Pro, prin setările impuse de joc volanului folosit drept controler, la care se adaugă modelarea frânei, accelerației și ambreiajului. Există și probleme la acest capitol, dar, în opinia mea, majoritatea acestora poate fi ocolită dacă ai un volan cu unghi maxim de rotație de minim 720º, pedală de ambreiaj, plus un picior fin pentru pedala de frână.

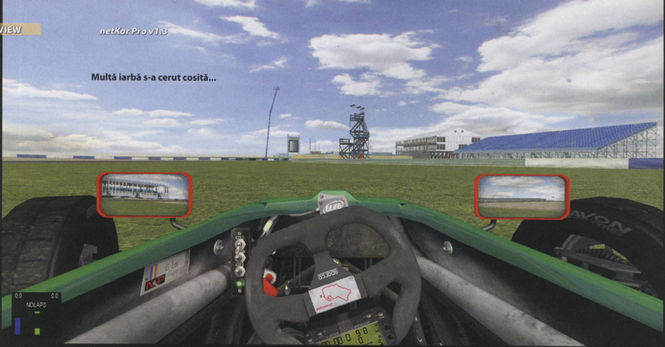
NTM în 2006

În general, de câțiva ani încoace – de la Grand Prix Legends, aproximativ – dificultatea simulării unui automobil nu mai stă în elementele de suspensie sau de structură ale acestuia (deși încă nu știu de un joc care să modeleze flexibilitatea șasiului; s-ar putea să mă înșel), nici în comportamentul motorului sau al transmisiei. Lucrurile au evoluat suficient sub acest aspect. Bătălia cea mare se dă acum în domeniul modelării comportamentului pneurilor. De aceea este de câteva luni o întreagă revoluție cu implementarea NTM (New Tyre Model) în iRacing. De aceea, în martie, ISI au anunțat că rFactor 2 va aduce cu sine și un nou model de pneuri (adică un nou fel de a modela pneurile și comportamentul acestora). Vă recomand în acest sens să vizionați pe YouTube filmulețele postate de utilizatorul ImageSpaceInc legate de pneurile din rFactor 2, acestea demonstrează clar decizia ISI de a părăsi modelul învechit ce presupunea împărțirea rudimentară a pneului în trei sectoare și trecerea la un model de pneu împărțit în unități punctuale de suprafață, ce face posibilă simularea, vizibilă și funcțională, a deformării în timp real a pneurilor și a apariției la suprafața acestora a zonelor plate. De aceea, poate, SimBin stă și coace îndelung la prezumtivul GTR3 – fără un nou model de pneuri, jocul ar fi mort de la naștere, iar ceea ce au văzut deja la concurență probabil că a avut un rol în prelungirea așteptării lansării următorului lor titlu major de simulare.

De aceea, netKar Pro este singura simulare dintre toate acestea care a dus deja lucrurile în această direcție, încă din 2006, oferind un model avansat de pneu, ce permite apariția zonelor plate remanente pe suprafața pneului, dar și simularea uzurii treptate a pneurilor, ce este vizibilă și afectează comportamentul mașinii în directă proporție cu gradul de uzură. Apoi, la ieșirile în decor, pneurile se încarcă – vizibil și funcțional – cu mizerie, praf, pietricele, care se fac simțite în pilotaj. Iar pneul, din câte îmi dau seama, nu este modelat prin împărțire


Vintage Replica GT onboard – Nordschleife.


Nordschleife: urcând spre virajul Ex-Mühle într-o Vintage Replica GT.



Multă iarbă s-a cerut cosită...

în 3 secțiuni, ci printr-o abordare de mai mare rezoluție, finețe și precizie.

Ești acolo...

Deci, netKar Pro oferă simulare foarte bună sub aspectul controlului, al modelării mașinilor și al pneurilor. Rezultatul? Ei bine, după ce m-am reșcolit vreo săptămână la volan în netKar Pro, pot spune că aceasta este, la momentul actual, cea mai bună simulare auto disponibilă pe piața accesibilă omului de rând. Absolut fiecare mișcare, vibrație și alunecare are o logică fizică evidentă, ce poate fi prevăzută și controlată de pilotul antrenat, la un mod pe care nu l-am mai trăit până acum. Bucuria de a simți mașina se instalează treptat în jucător, căruia netKar Pro îi oferă tot ceea ce este necesar unei experiențe complete a simulării. Damn, am reușit să fac derapaje controlate cu o mașină de Formulă Ford!, simțind fizic în volan fiecare zvâcnire a pneurilor și suspensiei, fiecare transfer de masă, fiecare pierdere de aderență. Eram acolo, în cockpit, la volanul unei mașini care îmi părea mai reală decât oricare alta până acum, din orice alt joc de simulare auto.

Pe de altă parte, simularea cu acuratețe a pneurilor și uzurii acestora aduce situații în care singura ieșire este o intrare: la boxe. Când frânezi prea violent, roțile se blochează, iar la suprafața de contact cu solul apar zonele plate pe pneu, acolo unde cauciucul este „rașchetat" de carosabilul abraziv. În astfel de zone pneul devine mai ușor, ceea ce îl descentrează și induce vibrații în coloana de direcție – mașina poate deveni de necontrolat după câteva astfel de frânări aspre și trebuie să înlocuiești pneurile cu pricina. De altfel, chiar și dacă alegi să tragi de aceleași pneuri mai mult, la frânările de dinaintea virajelor trebuie să faci minuni din volan ca să menții mașina pe trasa ideală, pentru că fuge de sub tine în toate părțile. Sub acest aspect, alte simulatoare sunt mult mai iertătoare, pentru că sunt mai rudimentare.

Și mai este în netKar Pro modelarea dinamică a condițiilor meteo... Iar ploaia aduce cu sine bălți, dar și acvaplanarea, lucruri pe care alte simulatoare abia le-au anunțat în planurile de viitor... În netKar Pro eu încă nu mă descurc onorabil pe ploaie, este de domeniul miracolului și meseriabilității înnăscute să mergi pe ploaie așa cum ar trebui.

Singur pe pistă

Există, totuși, și exagerări întru simulare în netKar Pro. Cea care m-a călcat cel mai mult pe nervi a fost o limitare destul de stupidă impusă de creatorul jocului: HUD-ul nu include un vitezometru, un turometru și un indicator de treaptă de viteză de dimensiuni mai mari, care să poată fi văzute ușor, la o aruncare de privire – așa cum putem pune pe ecran în jocurile de la SimBin și în rFactor. Nuuuu, ești obligat să te chiorăști la bordul mașinii în care te afli, pentru a vedea acolo, pe indicatoarele „reale", valorile vitezei, turației ș.a.m.d. Poate pe un ecran de minim 32" diagonală asta nu este o problemă, dar pe 24" e un chin. Așa că ai de ales: ori bagi banii într-un monitor mai mare, ori în niște dispozitive fizice, precum indicatoarele pentru port USB de la Sym Projects (www.symprojects.com). Iar la asta se mai adaugă și un bug penibil: indicatorul LCD din Osella nu funcționează. Hint – mergeți la netkartracks.wordpress.com și veți găsi un patch care rezolvă această problemă.

Multiplayer? Dacă vreți să faceți și altceva decât hotlapping solitar, veți intra pe net unde puteți găzdui o cursă sau vă puteți alătura curselor de pe serverele altora. Nu există un mod oficial de joc de tip campionat, acestea se organizează de către ligi. Din păcate, pe servere nu sunt mulți oameni, dar măcar sunt constant câțiva. Iar aceștia sunt foarte buni. Atât de buni încât vă veți întoarce la antrenamentele solitare, cu speranța că va veni ea ziua aceea în care veți putea ieși cu obrazul curat dintr-o cursă în care să nu sară în parbrizul altora cât sunteți de noobi. Eu sunt în antrenamente, încă.



Grafica netKar Pro este decentă și funcțională, dar își arată vârsta, fără, însă, a fi în urma celorlalte simulatoare actuale – deoarece și acestea sunt serios prăfuite la nivel vizual. Din fericire, însă, se pare că există un proiect, încă secret, la care a fost angajat și Aristotelis (contributor talentat la modelarea comportamentului fizic al mașinilor din modul Power & Glory pentru GTR 2, lui trebuie să-i trimiteți un mesaj privat pe forumul nogrip dacă vreți ca acest mod să funcționeze cu versiunea LEVEL a GT Legends - o să vă scape de CD Check-ul original cerut de mod). Proiectul secret se prea poate să fie o iterație viitoare a netKar Pro, care să aducă acest titlu la zi, de pe bazele unui engine grafic și de simulare refăcut complet; cel puțin asta ar indica anumite formulări publice criptice ale creatorului netKar Pro.

Până la apariția unei asemenea minuni sau până când vor fi lansate simulatoarele concurenței (cu rFactor 2 deja pe țeavă, iar C.A.R.S. într-un uimitor pre-alpha - să vedem dacă obțin un cont de presă ;-)), netKar Pro este cel mai aspru și mai realist simulator auto actual, o provocare pe care am primit-o cu mare bucurie și pe care v-o lansez și vouă cu același entuziasm.

■ **Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+
- simulare a coloanei de direcție
- simulare în general
- bălți și acvaplanare

−
- elemente restrictive în configurare
- număr mic de mașini
- grafica depășită

PE SCURT:
Ceea ce nu oferă ca experiență cantitativă, lipsind moduri carieră sau campionat, netKar Pro compensează prin calitatea simulării, superlativă. Este drept că, pe alocuri, se exagerează sub pretextul simulării și se impun limitări de gameplay un pic prea drastice. Dar, dacă acesta este tributul ce trebuie plătit creatorului unei asemenea simulări auto, atunci merită.

9

Gen Simulator auto **Producător** Kunos Simulazioni **Distribuitor** Kunos Simulazioni **Ofertant** netkar-pro.com **ON-LINE** netkar-pro.com

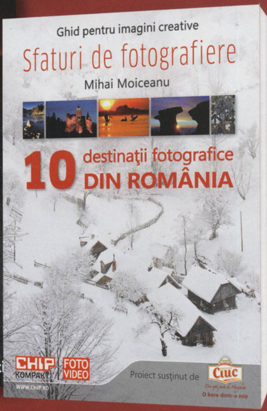
CERINTE MINIME: **Procesor** Intel P4 1,7 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM DirectX 8.0

ALTERNATIVA MODURI DE RFACTOR
Sunt moduri de rFactor care oferă suport pentru pluginul RealFeel, moduri ce dovedesc aceeași dedicație pentru simulare precum netKar Pro. „Formula Nippon 2008" din rFactorSeries sau „Endurance Series" de EnduRacers sunt două exemple de acest fel.

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Ediția lunii noiembrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO poate fi achiziționată prin pachetul promoțional CHIP FOTO-VIDEO + cartea „SFATURI DE FOTOGRAFIERE - 10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA", la prețul de 22,98 lei sau în formatul obișnuit, la prețul de 10 lei.



Cartea **Sfaturi de fotografiere - 10 destinații fotografice din România** va fi disponibilă, într-un tiraj limitat, începând cu **5 noiembrie 2011**, în toate centrele de presă și prin **pachetul promoțional CHIP cu DVD**, ediția lunii noiembrie 2011 + carte la prețul de 24,98 lei



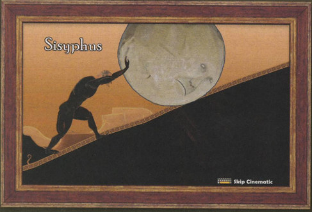
Cartea poate fi comandată și online pe **www.chip.ro/librarie** sau poate fi achiziționată din librării.



Nebunie seculară

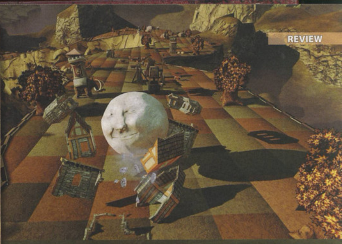
În misiunea mea, foarte satisfăcătoare pentru megalomanul din mine, dar, sper eu, benefică și pentru voi, de a vă prezenta cele mai ciudate jocuri apărute pe piață, nu puteam sări peste acest titlu. Producătorul de unul singur are puterea de a-l catapulta în fruntea titlurilor de acest tip. E imposibil să uiți momentul în care tu, sălbatec extraordinaire, într-o lume parcă smulsă din tablourile lui Dali și arhitectura lui Gaudi, ai fugit în lume pentru nu a fi omorât de frații tăi după ce „l"-ai omorât pe tata-mama. Vorbesc „desigur" (încerc să mai scad din pretențiozitatea acestei introduceri cu aceste ghilimele) despre singurul lor joc lansat până acum, pe numele lui Zeno Clash, un fighter la persoana întâi în care motivele sud-americane se împletesc cu viața dură a oamenilor „preistorici". Un joc în care ești mai mereu lăsat să continui povestea și mereu ai impresia că jocul încă se încarcă, că ai în față un artwork ciudat când, de fapt, spre mirarea ta, poți înainta. Dar nu are rost să vă conving eu, Koniec a făcut deja o treabă excelentă (iulie 2009).

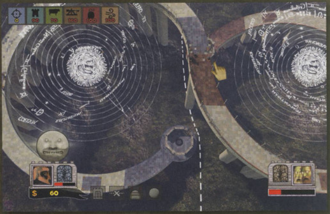
Acestea fiind spuse, ar fi culmea să te gândești că Rock of Ages va fi un titlu normal, dar chiar și așa, nimic nu te poate pregăti pentru ce urmează. Dacă vă așteptați ca RoA să fie o continuare sau măcar ceva asemănător lui Zeno, veți fi dezamăgiți. RoA este o parodie la tot ce înseamnă istorie, artă și mit. De la Grecia Antică la picturile lui Goya. Povestea jocului urmărește viața lui Sisif care, „așa cum știm", a fost pedepsit de către Zeus să împingă la deal un bolovan uriaș, după care să reia chinul la nesfârșit. În versiunea RoA, undeva pe traseul către vârf, un drăcușor îl surprinde pe Sisif înțepându-l... cu sulița în fund. Acesta scapă bolovanul, iar Hades (sau Zeus, nu e foarte clar și nici nu importă) îl obligă să-și reia activitatea. Drăcușorul însă, așa cum îi e numele... Sisif nu mai suportă și, viclean „cum îl știm", plănuiește să evadeze din infern. Prezentarea și toate filmulețele dintre niveluri sunt făcute în stilul animațiilor lui Terry Gilliam (Monty











Python), foarte haioase și crude - atât la propriu, cât și la figurat. El (Sisif) decide să lase să cadă bolovanul spre ieșirea din infern, să spargă porțile și să evadeze. Moment în care jocul te pune la cârma bolovanului, transformând animațiile 2D în 3D. Pentru a rupe porțile, ai nevoie de viteză, așa că ai face bine să alegi traseele fără obstacole sau măcar să le sari – fără nicio logică, bolovanul poate și sări. Inițial, jocul nu este mai mult decât un Ballance la persoana a treia, mult mai satisfăcător pentru că-ți dă posibilitatea să strivești în drumul tău către poartă de la drăcușori până la doamne de la curte și să distrugi de la amfore grecești până la (când le vine ceasul și timpul) elicoptere Michelang-eoliene.

Nebunie seculară

Acum, să spui că acești producători iubesc arta e prea puțin, numai din arhitectura locurilor prin care jocul te poartă și tot ai ceva de învățat. Problema este că majoritatea filmulețelor nu atacă unghiuri actuale sau pop, ci au legătură directă cu personalitatea, eroul sau, din contră, antieroul împotriva căruia lupți, ceea ce face RoA oarecum pretențios. În RoA veți râde pe câtă istorie, mitologie, literatură și artă știți. Ca să dau un exemplu - imbecil, dar ce să-i faci, ăsta mi-a rămas în minte - dacă vă duceți la Vatican, veți observa că majoritatea sculpturilor (bărbătești, logic) au penisul lipsă sau acoperit de o frunză. Se întâmplă așa pentru că unul dintre Papi a găsit nepotrivită (sau erotică) această nuditate și a luat măsuri. Dan Brown chiar se întreba într-un moment de geniu dacă există o cameră în Vatican plină cu falusuri. Acum, unul dintre boșii jocului este o astfel de statuie, iar punctul lui sensibil nu e greu de ghicit. Nu știu dacă producătorii s-au gândit la același lucru, probabil că nu, dar ricoșeurile de genul acesta vă pot face jocul mult mai interesant și mai haios. El este oricum haios pentru că întotdeauna o bășină dată de Louis al XIV-lea al Franței, care dă toți oamenii de la curte pe spate, va fi haioasă, dar presupun că, dacă am ști câte ceva și despre personalitatea lui, ar fi și mai și.

Nebunie seculară

Sisif, ajutat de noi, evadează și, fără niciun sens, începe să dărâme porțile altor cetăți, alese oarecum aleatoriu. Leonidas și cei 300? Tre' să moară! La fel și Vlad Țepeș și mulți alții. Diferența este că cei atacați răspund cu aceeași monedă pe un traseu identic, dar îndreptat spre cetatea noastră (apărută de nici unde). Iar porțile cetăților nu vor mai putea fi sparte cu un singur bolovan. După prima lansare, jocul schimbă perspectiva și, până în momentul în care sclavii termină al doilea bolovan, suntem rugați să ne fortificăm drumul către propria cetate. În acest moment, jocul devine un tower defence dus cu capul. Catapulte, turnuri, explozibili, elefanți, ventilatoare și încă multele, toate vor trebui plasate strategic pentru a pune bețe în roate bolovanului inamic. Inamic care, bineînțeles, nu va sta cu mâinile în sân, ci va construi și el la rândul lui, surprinzându-te de cele mai multe ori cu inventivitatea combinațiilor. De fapt, cele mai bune strategii, dar mai ales plasamentul le-am furat de la AI, după care le-am îmbunătățit după cum m-a dus capul. Banii vin din distrugerile pe care le faci cu bolovanul pe traseu, așa că acum e important să omori și caprele în drum spre poarta vecinului. Așa cum vă puteți imagina, gameplay-ul este antrenant și spectaculos. O plăcere în primele ore. După care, chiar dacă o să primiți din ce în ce mai multe tipuri de unități, toate interesante, și din ce în ce mai multe tipuri de bolovani, veți realiza repede că cel mai important lucru este să ajungi primul cu cele x bile necesare la poarta vecinului și atât. Lipsa de varietate în gameplay va ajunge să vă plictisească, moment în care poate ar fi bine să faceți o pauză. Jocul merită însă terminat și numai pentru a vedea toate filmulețele și locațiile. Dacă jocul merită 8 euro, cât costa în momentul în care am scris această recenzie, rămâne însă la latitudinea, dar mai ales, la gustul fiecăruia. Are și multiplayer, chiar și split screen, dar nu e tocmai tipul de joc care să-mi facă cu ochiul prin această componentă. Toți cei care iubesc joaca în mulți și tower defence-urile știu cu siguranță însă cât de crunte sunt bătăliile de acest tip împotriva altor oameni și ar putea încerca acest joc și numai pentru asta.

■ ncv



VERDICT LEVEL

+
- istorie, mitologie, artă
- nebunie seculară
- zeflemea și ironie
- ballance și tower defence

−
- pretențios
- gameplay repetitiv
- prea puțină diversitate

PE SCURT:
Un joc deosebit, pretențios, așa cum ne și așteptam de la creatorii lui Zeno Clash, cu un gameplay antrenant și spectaculos, dar în timp repetitiv și plictisitor.

8

Gen Action/Tower Defence **Producător** ACE Team **Distribuitor** Atlus **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** atlus.com/rockofages
CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 1.6 GHz **Memorie** 1.5 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 7 / Radeon HD300

ALTERNATIVA **BALLANCE ȘI DEFENSE GRID**
Nu prea sunt alternative pentru că jocul este unic. Combinați jocurile de mai sus și vă apropiați. Cu arta însă… mai greu.

GOD OF WAR® COLLECTION VOLUME II



Când ăia mici cresc

Remake HD și remaster HD cred că sunt cei mai prezenți termeni apăruți în ultima vreme prin presa de specialitate. Nu se poate să deschizi un site sau o revistă (de afară) fără să afli de cine-știe-ce colecție de jocuri clasice refăcute în hașde sau de vreun titlu scos de la naftalină grație unui remake de zile mari. Nu zic că-i neapărat un lucru rău; în fond, jocurile video sunt o industrie care trebuie să scoată bani, iar mulți dintre cumpărători preferă să investească în formule deja testate, a căror calitate este asigurată. Grafica mai bună este doar cireașa de pe tort...

Excepția care întărește regula

Totul a început prin 2006 (2007 pentru muritorii de rând din Europa), când s-a lansat PlayStation 3. Grăsun, fără prea multe jocuri și cu o tehnologie exotică pentru acele vremuri, a treia venire a consolelor Sony s-a remarcat și din cauza prețului de aproape 600 de euro-galbeni, exorbitant chiar și pentru vremurile actuale. Costul ridicat a fost cauzat și de arhitectura consolei, fundamental diferită de vechile modele, care a necesitat includerea procesorului și a cipului video din PS2 pentru a păstra compatibilitatea cu jocurile dedicate vechilor generații PlayStation.

Ulterior, Sony a realizat că nu prea multă lume este interesată de o consolă atât de scumpă și a în-



Bârna la Olimpiadă, varianta originală


Faceți cunoștință cu Deimos, fratele lui Kratos


Hai să-mi plătești datoriile!



ceput să elimine tot felul de caracteristici ale PS3-ului, în încercarea de a-i face prețul mai accesibil. Prima victimă sigură dintr-un lung șir de sacrificii a fost chiar mățăraia de PS2 și, odată cu ea, compatibilitatea cu titlurile de generație anterioară. Bineînțeles, pentru a întregi „calculele", aceste jocuri și-au refăcut apariția câțiva ani mai târziu, sub forma colecțiilor de care vorbeam mai devreme, numai bune pentru a fi cumpărate (încă o dată) de fanii mult prea pasionați.

Sigur, poate pentru unii rezoluția HD și includerea de trofee/achievements nu sunt suficiente pentru a achiziționa încă o dată un joc pe care deja l-au întors pe toate fețele pe PS2 sau PC. Aici se diferențiază God of War Collection Volume II (God of War: Origins Collection pentru cei care decid să importe de peste mări și țări) de restul turmei. God of War: Chains of Olympus și God of War: Ghost of Sparta (jocurile incluse în pachet) nu au apărut niciodată pe o consolă „de casă", fiind titluri proiectate, la origini, pentru PlayStation Portable.

Careul de ași

Sigur, una e să portezi un joc de PS2 (consola cât de cât actuală și astăzi) și cu totul altceva e să aduci un titlu de PSP la nivelul calitativ caracteristic PS3-ului. Ei bine, studioul Ready at Dawn s-a achitat cu brio de această sarcină, GoW Collection Volume II fiind unul dintre cel mai îngrijit realizate pachete din acest punct de vedere.

În primul rând, 1080p-ul mult trâmbițat este acolo și-și face al naibii de bine treaba. Impresionant este faptul că studioul producător nu s-a mulțumit cu un port direct, ci a preferat să re-exporte toate modelele și texturile la rezoluții semnificativ mai mari, mult mai potrivite pentru afișarea HD. Mai mult, spre deosebire de primul GoW Collection (care conținea God of War I și II), secvențele cinematice au fost renderizate din nou, în format nativ FullHD. În al doilea rând, ambele jocuri rulează acum la 60FPS, o îmbunătățire mai mult decât evidentă față de edițiile originale (aduceți-vă aminte, micuțul PSP abia făcea față graficii din Ghost of Sparta).

A treia adiție care sare în ochi (la propriu) este suportul pentru afișarea 3D stereoscopică. În acest caz, framerate-ul este înjumătățit (30FPS) însă, credeți-mă, calitatea efectului de spațializare merită acest sacrificiu. Chains of Olympus și mai ales Ghost of Sparta te lasă cu gura căscată atunci când rulează în 3D, cel din urmă fiind parcă proiectat de la început pentru un astfel de display.

Nu în ultimul rând, fiecare dintre jocuri și-a primit cota parte de trofee care, odată deblocate, devin subiect de admirație sau chiar invidie pentru prietenii de pe PlayStation Network. Nu de altceva, dar parcă tare bine le stă lângă „agoniseala" din trilogia originală.

God of Dual Analog War

Lăsând la o parte ambalajul frumos, Chains of Olympus și Ghost of Sparta sunt exact ce te-ai aștepta de la niște titluri God of War. Acțiunea celui dintâi are loc înainte de evenimentele din primul joc al seriei, pe vremea când Kratos încă slujea obedient Zeii Olimpieni. Chiar dacă povestea din Chains of Olympus nu este cine știe ce, există totuși o serie de momente memorabile (cum ar fi bătălia cu Charon sau reîntâlnirea lui Kratos cu fiica sa), care justifică din plin rejucarea sa.

Ghost of Sparta este ceva mai lung, mai bine realizat și cu o poveste mai bine spusă. În prim plan apare legătura conflictuală dintre Kratos și fratele său, Deimos. Acțiunea se desfășoară de această dată între God of War I și II, distrugerea Atlantidei și confruntarea cu regele Midas fiind câteva dintre episoadele remarcabile din Ghost of Sparta.

În ciuda îmbunătățirilor aduse la nivel grafic, ambele jocuri sunt aproape identice în ceea ce privește gameplay-ul cu mai vechile corespondente pentru PSP. Singura adiție cu adevărat importantă este posibilitatea de a folosi și stick-ul analogic drept (absent de pe PSP) pentru a-l feri pe Kratos de atacurile inamicilor, soluție ce funcționează însă paralel cu combinația veche de butoane (L1+R1+left stick).

Așadar, dacă nu dețineți un PSP, se înțelege de la sine că acest pachet n-ar trebui ratat, Chains of Olympus, dar mai ales Ghost of Sparta fiind jocuri excelente, care fac cinste seriei God of War. Și chiar dacă aveți deja versiunile originale de PSP, GoW Collection Volume II merită o șansă, mai ales datorită modului excelent în care jocurile au fost adaptate pentru PS3.

■ **Cosmin Aioniță**


Itsy Bitsy Spider

VERDICT LEVEL

+
- 1080p @ 60FPS
- modele, texturi și secvențe cinematice îmbunătățite
- 3D impresionant, pentru cine are
- aceleași două jocuri bune

–
- nimic cu adevărat nou
- Chains of Olympus are mici probleme

PE SCURT:

Lăsând la o parte jocurile propriu-zise, ce impresionează la această colecție este calitatea portării de pe PSP pe PS3.

9

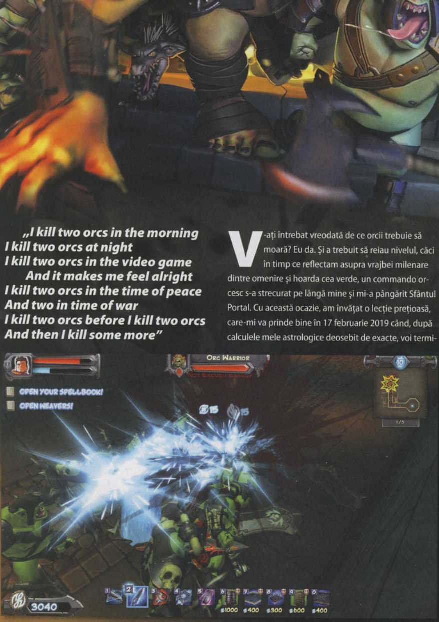
Gen Action/Adventure **Producător** Ready At Dawn **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în România
ON-LINE godofwar.com

ALTERNATIVA ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS CLASSICS HD

O altă colecție apărută recent, care revizitează (în HD, se putea oare altfel?) două dintre titlurile de legendă de pe PS2, realizate de studioul care se ocupă acum de The Last Guardian.



„I kill two orcs in the morning
I kill two orcs at night
I kill two orcs in the video game
And it makes me feel alright
I kill two orcs in the time of peace
And two in time of war
I kill two orcs before I kill two orcs
And then I kill some more"



V-ați întrebat vreodată de ce orcii trebuie să moară? Eu da. Și a trebuit să reiau nivelul, căci în timp ce reflectam asupra vrajbei milenare dintre omenire și hoarda cea verde, un commando orcesc s-a strecurat pe lângă mine și mi-a pângărit Sfântul Portal. Cu această ocazie, am învățat o lecție prețioasă, care-mi va prinde bine în 17 februarie 2019 când, după calculele mele astrologice deosebit de exacte, voi termina facultatea și vor zbura orcii. La final, va rămâne doar unul. Eu sau orcul. Până și Creangă a ajuns la aceeași concluzie ca și mine: „dacă-i copil, să se joace; dacă-i cal, să tragă; daca-i popă, să cetească; și dacă-i orc, să moară". Păi ce mama orcului?

Oricum ai lua-o, orcii trebuie să moară. E o lege a naturii. Un orc bun este un orc mort. 15 239 de orci buni sunt 15 239 de orci morți. Koniec mă roagă să omor câte unul, să ajungă la fiecare. Nu fi îngrijorat, prietene, au trecut vremurile în care te sculai la ora cinci dimineața și-ți lăsai paloșul la coadă la orci. Carnea de orc nu mai este un produs de lux, nu se mai dă pe sub mână ca în vremurile de tristă amintire și fiecare om poate tăia orcul de Crăciun fără să-i ia Statul caltaboșul de sub nas și șoricul dintre dinți. Acum, în zorii capitalismului, nu vă mai împiedică nimeni să cumpărați orci pentru întreaga familie. Contra unei sume modeste de 11 euro, micuțului Florin nu-i vor mai lipsi niciodată orcii...

No, dacă trubuie, trubuie!

Orcs Must Die! este un hibrid interesant de shooter la persoana a treia cu tower defence, acel gen foarte popular în rândul oamenilor cu birou și șefi curioși. Jocul are și o poveste în spate, dar s-a cam pierdut printre munții de cadavre. Acum fiți sinceri, ați cumpăra un asemenea joc pentru povestea epică și plină de neprevăzut sau pentru simplul fapt că reușiți să tocați mărunt 15 239







de orci într-o singură zi? Faceți voi calculul. Totuși, v-aș sfătui să căscați urechile la replicile personajului principal. Nu de alta, dar unele sunt deosebit de amuzante. Ca și jocul, de altfel. Pe scurt, faci parte dintr-un Ordin Vrăjitoresc care își apără sărăcia, nevoile și neamul. De orci. Pentru că, orice țânc știe asta, orcii n-au nici sărăcie, nici nevoi și nici neam. Și râvnesc la ale tale. De aceea trebuie să moară! Ei bine, acest război milenar pentru sărăcie, nevoi și neam a reușit să decimeze Ordinul. Ai rămas doar tu, un tânăr sărac cu duhul, dar leneș și nepriceput. Ești eminescianul ciot dotat cu arbaletă, magie și suliță, care va străpunge tălpile sensibile ale armiei orcești. Pe post de tânără (și singură) speranță a omenirii, preț de 24 de niveluri (aproximativ opt sau nouă ore de joc pe nivelul mediu de dificultate) va trebui să împiedici cu orice preț haitele de orci să ajungă la portalurile prin care îți vor invada patria mumă. Și scorul. Mai ales scorul, căci mă îndoiesc că vă pasă foarte mult de soarta sătenilor harnici și primitori din spatele portalurilor.

Şi-a murit Grubshalzguk...

Gut. Am stabilit de ce este crucial să omori toți orcii, să vedem puțin cum vei duce la îndeplinire acest plan deosebit de incorect din punct de vedere politic. Așadar, cum moare orcul? Exact cum ți-ai dori să moară un orc care îți violează intimitatea propriului castel. Feliat, împuns, străpuns, înghiontit, înțepat, ars, înghețat, fulgerat, tocat, strivit, dizolvat, topit, gazat, forfecat, mărunțit, pisat, măcinat și așa mai departe. Ai la dispoziție toate instrumentele de care ai nevoie pentru a-i face pe sărmanii orci să blasteme ziua în care ți-au ciocănit la poarta castelului cu berbecul. La început, capcanele te vor ajuta cel mai mult. Ca orice poveste de succes, și a ta începe într-un castelaș mobilat modest. Vei primi doar o gropiță cu smoală (care încetinește dușmanul) și legendara capcană cu țepușe. Pe măsură ce înaintezi în poveste, vei căpăta tot felul de capcane clasice care nu o dată ți-au pus capăt carierei de erou în cine știe ce RPG sau platformer hardcore. Gropi cu cărbuni încinși, buzdugane care cad din tavan, pereți care scuipă săgeți, ciuperci halucinogene, butoaie explozive, lame circulare ca-n Indiana Jones, tocătoare de orci, catapulte, capcane cu abur, pistoane imense etc. Și toate sunt ale tale pentru vecie. Iar când capcanele nu mai fac față numărului de orci (și se întâmplă deseori), jocul se transformă într-un mic și simpatic action/shooter visceral. Cred că nu îți închipuiai că vei sta cu mâinile în buzunar și capcanele te vor scuti de muncă, headshots, epicitate și viscerăială orcească. Doar ești un erou multilateral dezvoltat, cu arbaletă de asalt, suliță și patru vrăji. Și fii sincer, nu te mănâncă puțin dejtele când vezi douăzeci de orci aliniați ca în fața plutonului de execuție? Păi nu e păcat să-i lași să treacă fără să dai și tu măcar un headshot ca în zilele bune ale Cantărului? Mai ales că unele niveluri chiar pot fi terminate fără a folosi nicio capcană. Există și un achievement pentru treaba asta, care te face să fii mândru că ai pus și tu osul la înfăptuirea genocidului orcesc.

Puțin mai încolo, trei don'șoare cu puteri magice (Elemental Weaver, Steel Weaver și Knowledge Weaver) vor sări în ajutorul nostru. Nu, nu vor alerga goale pușcă prin castel cu fulgere țâșnindu-le din... urechi întru desfătarea erotică a Eroului, ci ne vor vinde anumite bonusuri deosebit de utile pentru vrăji, capcane, gardieni etc. Yup, în Orcs Must Die totul costă bani, dar, din fericire, orcii nu ți-au invadat castelul cu buzunarele goale. Șmecheria cu weaverițele ăstea e că, odată ce ai ales oferta uneia dintre ele, restul nu-ți mai sunt accesibile. Dacă te bazezi pe capcane și gardieni, arunci cu bani în Steel Weaver, dacă ești genul do-it-yourself, cari bani în Elemental (vrăji) sau în Knowledge (nu m-am atins de el până acum). Așadar, decizii, deci urme de tactică.









Pe aici nu se trece!

Duios Hoarda trecea

Demo-ul nu mi s-a părut deosebit de tactic. E drept, m-a impresionat măcelul, dar am avut ceva rețineri vizavi de versiunea full, mai ales că am mai butonat recent un joculețe care era, de fapt, demo-ul repetat de vreo doisprezece ori. Parcă nu-mi venea să mă pricopsesc cu o mândrețe de STC (Sindromul Tunelului Carpian, pentru cei care n-au jucat Diablo) muncind ca descreieratul un șoarece care n-are nicio vină că a ajuns în casa mea. Nu l-am cumpărat, cum procedez de obicei când mă mănâncă degetele să scriu un joculeț mic și cul™, ci am cerut o versiune de review, cum procedez de obicei când vreau să îmi plătesc facturile și să-mi cumpăr haine de iarnă. Fiindcă producătorul tăcea, deadline-ul se apropia, iar facturile pot aștepta până luna viitoare, l-am cumpărat cu intenția de a fi nemilos cu el dacă luna viitoare o să rămân fără internet și mouse pentru trei ore de distracție tâmpă. După unsprezece ore consecutive de joacă, chiar înainte să adorm cu capul pe tastatură și să-l visez pe Zuluf înconjurat de orci vișinii, am decis că au fost unsprezece euro bine cheltuiți, iar internetul va fi plătit din banii de bere.

Ceea ce a început ca o distracție simplă, un măcel terapeutic pentru oameni simpli, stresați sau cu foarte puțin timp la dispoziție, s-a transformat într-un joculețe mult mai tactic și provocator decât a lăsat demo-ul să se vadă. Deși campania poate fi terminată în vreo șapte sau opt ore pe nivel mediu de dificultate (War Mage), vi se oferă o mulțime de motive să reveniți la ea iarăși și iarăși și iarăși. Primul cârlig ar fi sistemul de... notare. Cu cranii. În funcție de evoluția ta în nivel (timpul, numărul de orci care au ajuns la rift etc.), vei pierde misiunea sau vei primi între unul și cinci stel... cranii. Craniile sunt folosite pentru a-ți upgrada permanent capcanele (în general, damage mai mare, rază de acțiune mai întinsă sau cost mai mic). Fiindcă majoritatea upgrade-urilor chiar nu sunt de aruncat, sigur vei simți nevoia să îți îmbunătățești jocul. Adică să testezi diverse tactici, până îți iese numărul maxim de cranii, să crape dujmanul de pă Henternet dă ciudă că tu ai cranii mai multe. Dacă îți ies din prima sau dacă dorești (și vei dori, crede-mă) să vezi în câte moduri pot da colțul trei sute de orci, poți revizita nivelurile anterioare, unde nu te împiedică nimeni să găsești alte și alte soluții la problema orcească. Folosind, desigur, și instrumentele primite între timp (de obicei, „descui" câte unul pe misiune). Pentru cei mai vanitoși dintre voi, miza crește când apar clasamentele online. Nu-s genul de individ competitiv, dar mi-am petrecut vreo două ore încercând diverse combinații de capcane până am reușit să obțin un scor măreț într-o misiune jucată pe nivel maxim de dificultate (Nightmare). Care nivel de dificultate este „descuiat" după ce termini campania pe War Mage. Dar voi reveni la Nightmare puțin mai încolo.

Trebuie să spun că numărul de obiecte (capcane,







Țeapă!









vrăji și gardieni) pe care le poți căra cu tine într-un nivel este limitat. Și le alegi la început. Pe nivelul de dificultate War Mage, ai timp să inspectezi nivelul înainte să iei o decizie și să încropești un plan. În momentul în care ai pus o capcană, se consideră că alegerea este finală, și adio. Pentru a-ți ușura treaba, traseele orcilor sunt marcate, ți se spune cu ce lighioane vei avea de-a face și, în plus, nu intră nici musca în castel până nu apeși tu G.

Nightmare schimbă datele problemei și te ține constant în priză. Jivinele sunt mai dure, vechile tactici nu mai funcționează atât de bine (eu de-abia pe Nightmare am început să folosesc Grinder-ul, și ce bine mi-a prins). În plus, nu mai poți inspecta atent nivelul ca în War Mage. Îți alegi frumușel arsenalul și pornești la omor, iar dacă nu mai ții minte harta (dihăniile nu mai sunt chiar aceleași, după cum am mai spus), Forța fie cu tine! Am apucat să joc vreo câteva niveluri pe Nightmare și, dacă n-ar fi trebuit să predau mâine articolul, în fața PC-ului m-ar fi uitat Dumnezeul Orcilor. Nu mai pun la socoteală cele câteva hărți terminate doar cu trei cranii, care parcă văd că n-o să-mi dea pace la noapte. Și am impresia că Zuluf m-a luat în leaderboards și tre să-l depășesc pe internet dacă vreau să dovedesc lumii că o fi fost Sibiul capitală culturală, da' tot Brașovu-i fruncea genocidului orcesc. Pe de altă parte, orcii nu trebuie să ne învrăjbească. Din nefericire, producătorii nu sunt de aceeași părere, și multiplayer-ul cooperativ a fost uitat într-un sertar. De unde sper că va răsări sub formă de patch gratuit (ca în cazul lui Sanctum) sau măcar ca DLC plătit, căci parcă, oricât de contra DLC-urilor aș fi, aș scoate niște dolărei din buzunar dacă asta îmi va permite să mă scald în lumina genocidului alături de un amic la fel de versat în arta vânătorii de orci. Am ginit cel puțin două hărți care ar fi perfecte pentru un co-op pe cinste.

Ei, dar vorba lungă este bogăția orcului. Uitați-vă la mine cum stau și scriu verzi și uscate în timp ce cirezile de orci zburdă fără grija zilei de mâine pe pășunile internetului. Cumpărați-l că merită. Între noi fie vorba, dacă ești un părinte îngrijorat că odrasla ta are note mari și nu va mai putea ajunge fotbalist (sau dacă ai impresia că ajutorul de șomaj ți-a depășit salariul și dorești să remediezi problema), cumpără jocul. Să văd cum o să-i mai ardă de teme micuțului Florin când 6 836 de orci îi amenință realitatea virtuală. N-o să mai vrea nici fotbal, dar nu le poți avea pe toate. Acum vă las, căci mai am de măcelărit încă 14 761 de orci ca să obțin achievement-ul de 30k. De morți!

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

+
- Orcii
- Trebuie
- Să Moară

–
- lipsa multiplayer-ului

PE SCURT:

OMG, OMD!

9

Gen Action/Tower Defence **Producător** Robot Entertainment **Distribuitor** Robot Entertainment **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** robotentertainment.com/games/orcsmustdie

CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** minimum 256 MB, Shader Model 2.0

ALTERNATIVA SANCTUM

FPS + Tower Defence + SF = Love







Lupta pentru supraviețuire continuă

RESISTANCE 3™

Vă mai amintiți de Resistace: Fall of Man, FPS-ul care pus umărul la lansarea celei de-a treia generații a consolei PlayStation? În caz că nu, aflați că Fall of Man este și va rămâne unul dintre cele mai bune shootere butonate vreodată pe PS3, iar continuarea acestuia, Resistance 2, nu s-a lăsat mai prejos, oferind nu doar o campanie fantastic de antrenantă, ci și moduri de joc online distractive. Dar iată-ne acum în prezența lui Resistance 3, care încearcă să-și întreacă predecesorii din toate punctele de vedere. Să vedem dacă reușește.

Un nou erou

În Resistance 3 ne revine rolul lui Joe Capelli (cel care l-a împușcat mortal pe eroul original, Nathan Hale, în finalul jocului Resistance 2), acțiunea petrecându-se după alungarea acestuia din cadrul armatei. Vedeți voi, unii încă mai credeau în salvarea lui Hale (infectat cu un virus extraterestru) și au dorit să-și arate reproșul cumva. Însă întreaga poveste este etalată în introducerea cinematică a jocului, așa că nu voi intra în detalii, mai ales că nu vreau dau vreun spoiler celor ce abia acum se gândesc să ia seria la control. Pe scurt, Joe Capelli aterizează din armată direct în brațele Rezistenței, mai exact una dintre puținele celule rămase, din care mai fac parte soția și fiul lui. Extratereștrii Chimera au câștigat, iar omenirea nu mai poate duce un război de avengurgură împotriva acestora, iar ultima opțiune a grupurilor rămase a fost să se ascundă. Sub pământ, în clădiri baricadate, oriunde ochii invadatorului nu pot să pătrundă. Sentimentul de disperare și lipsa de speranță a acestora sunt omniprezente în prima parte a jocului.

Povestea ia o cu totul altă turnură când una dintre patrulele Chimera descoperă ascunzătoarea lui Capelli și






Vânat de lunetiști - unul dintre cele mai bune părți din joc


Boss fight

a grupului său, moment în care se decide evacuarea. Ca din senin, își face apariția și o mai veche cunoștință a noastră, doctorul Malakov, ce caută ajutorul lui Capelli pentru un ultim și disperat act de curaj îndreptat împotriva invadatorilor. Eroul nostru are din nou șansa să salveze omenirea, iar pentru asta va pleca la New York, unde va încerca să distrugă mașinăria extraterestră care amenință să pună capăt existenței umane pe Pământ.

Aventura este una solitară, de-a lungul ei întâlnind oameni care îl ajută, dar și pungași care îi pun bețe-n roate. Pentru a elimina singurătatea, există opțiunea de a-l juca în mod cooperativ via PSN sau pe aceeași consolă, designul nivelurilor fiind cât se poate de potrivit pentru o aventură în doi. Hărțile sunt mai întinse, iar opțiunile tactice s-au înmulțit în Resistance 3. Totuși, deși impresionanți, boșii nu sunt sunt prea diverși, nici măcar mulți, iar unii sunt suprinzător de ușor de răpus chiar și fără aplicarea unor tactici elaborate.

Surpriza cea mare o constituie inamicii care nu fac absolut nimic, de parcă o forță nevăzută i-ar fi împietrit în așteptarea glonțului care să-i ducă într-o lume mai bună, iar eu nu am ezitat. Astfel de bug-uri sunt o noutate pentru serie și nu pot să sper decât că mulțimea de patch-uri, oferite chiar din primele zile de după lansarea jocului, le-au rezolvat cumva. Inclusiv cele două momente în care jocul pur și simplu s-a blocat, refuzând să ducă misiunea mai departe. Ce-i drept, problemele s-au rezolvat cu câte un restart (slavă Domnului că checkpoint-urile sunt dese), dar nu asta ar fi trebuit să fie soluția.

Campania nu durează mai mult de opt ore, însă un jucător metodic ar putea scoate mai mult de zece din el, iar secvența de final nu mai lasă să se întrevadă o continuare. Surprinzător este faptul că aceasta este extrem de scurtă și lipsită de substanță, secționând campania brusc, atât de nefiresc, încât rămâi cu impresia că trebuie să mai urmeze ceva, dar... pauză. Nu urmează nimic,


La nevoie, îi dibuim și prin pereți

iar eu am rămas țintuit în fața televizorului fără a-mi crede ochilor. Wha... The End?!

Din fericire, nu lungimea campaniei sau modul în care ea se termină vă vor rămâne mai mult în minte, nici faptul că nu ați reușit să vă atașați de Joe Capelli, prea ocupat să împuște chestii ca să mai aibă timp și de povești elaborate. Vă veți aminti mai mult de decorurile spectaculoase, designul excelent al nivelurilor, ce oferă șansa aplicării unor tactici dintre cele mai diverse, dar mai ales de arsenalul din dotare. Resistance 3 nu dezamăgește din acest punct de vedere, venind în întâmpinarea fanilor cu arme memorabile, precum Bullseye sau Marksman. Dintre noutăți se remarcă Mutator-ul și alte câteva pe care vă las să le descoperiți singuri, pentru a nu strica surpriza, fiecare dispunând de moduri secundare de tragere sau declanșare a unor încărcături explozive.

D-ale împușcaților

Resistance 3 dispune de o componentă multiplayer în care găsim 12 hărți, ce nu au nicio legătură cu campania solo, și cinci moduri de joc - Breach, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag și Chain Reaction.



Interfață de multiplayer

Nimic cu adevărat nou sub soare, însă gameplay-ul este solid și acțiunea foarte alertă. Sănătatea este regenerabilă, iar arme din ce în e mai bune capeți numai acumulând puncte de experiență, ce vor putea fi folosite apoi exact ca în Modern Warfare. Adică pentru a achiziționa perk-uri (recomand scuturile) și upgrade-uri. Hărțile în sine sunt complexe și oferă căi alternative de abordare a unui obiectiv, iar învățarea acestora ajută extrem de mult o echipă bine închegată. Păcat că experiența mea online a fost curmată de un blocaj, chiar al consolei, care a făcut destul de greu față problemelor cu care a venit jocul, scăderile bruște de framerate (sacadări), fiind nelipsite pe toată perioada cât am jucat Resistance 3 online. Și totuși...

... te prinde

Foarte mulți spun că Resistance 3 este cel mai bun titlu din serie, însă tind să nu le dau dreptate. Având în vedere povestea mai puțin elaborată și problemele tehnice care l-au măcinat chiar din primele momente de după lansare, nu am cum să o fac. Mai mult, ca ultimă parte a trilogiei, lasă multe întrebări fără răspuns și o face în cel mai neinspirat mod cu putință. Cu toate acestea, odată rezolvate problemele tehnice, avem parte o experiență FPS ca la carte, unică pe PlayStation 3, dar asta numai cu condiția ca cineva să se ocupe de rezolvarea lor. Poate că a făcut-o deja.

■ KiMO

VERDICT LEVEL

+
- designul nivelurilor
- acțiune satisfăcătoare
- arme deosebite

–
- multe texturi „spălăcite"
- bug-uri
- poveste

PE SCURT:

Ca gameplay și joc de sine stătător, Resistance 3 este un FPS excelent. Ca final de trilogie însă, nu își face prea bine treaba.

7.5

Gen FPS **Producător** Insomniac **Distribuitor** SCEE **Ofertant** Partenerii SCEE în România **ON-LINE** insomniacgames.com/games/resistance-series/resistance+3

ALTERNATIVA KILLZONE 2

Mie mi-a plăcut mai mult decât Killzone 3, mai ales datorită poveștii memorabile. Pentru posesorii unei console PlayStation 3, seria Killzone este cea mai bună alternativă la Resistance.

Viva La Revolución! Cum care revoluție? Aia indie, că tot s-au purtat discuții aproape intermindabile despre ea în ultima vreme... Adevărul este că, în ultimii ani, am asistat parcă la o renaștere a tot ceea ce înseamnă pasiunea pusă în jocuri, principalele responsabile fiind studiourile mici, independente, care încă creează din plăcere și nu neapărat pentru bani. Sau poate sunt eu mult prea naiv... Unul din jocurile care mi-a insuflat entuziasmul ăsta de moment este Rochard, un side scrolling platformer „with a twist", produs de finlandezii de la Recoil Games.

Mineriada gravitațională

Se facea că, undeva, într-un viitor neclar, omenirea căuta disperată resurse prin toate cotloanele rocilor mai mult sau mai puțin cosmice. John Rochard, brav miner spațial, împreună cu echipa sa, se afla în linia întâi. Mă rog, linia întâi a ghinioniștilor, pentru că se pare că Rochard & co. aveau un talent deosebit la a găsi absolut orice, numai turbiniumul mult căutat nu. Dar ce mai contează un minereu banal atunci când dai peste ditamai rămășițele ale unui străvechi templu de origine amer-indiană? Sau când ești un soi de Gordon Freeman cu tot cu Gravity Gun, în varianta redneck? Fie vorba între noi, povestea poate fi trecută cu vederea, aceasta încadrându-se cu succes în categoria de intrigi îndeajuns de bine dezvoltate pentru a justifica evenimentele din joc și... nimic mai mult.

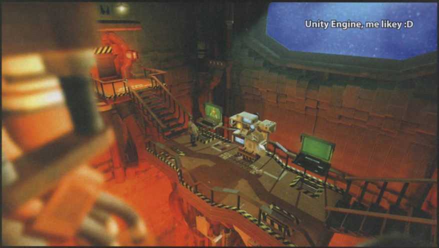
Ce contează cu adevărat este gameplay-ul, care combină genul platformer cu puzzle-uri care mai de care mai variate, bazate pe o sumedenie de idei, împrumutate de ici și colo. După cum aminteam un picuț mai devreme, Rochard are la dispoziție un



Space Mărin
rochard







Gravity Gun (pardon, G-Lifter), cu ajutorul căruia, la început, va putea folosi lăzile de prin decor pentru a-și croi drum prin nivelurile întortocheate ale jocului. Ulterior, unealta din dotare va primi numeroase upgrade-uri, care îi vor permite vrednicului nostru miner să o folosească pe post de blaster (pentru a se apăra de inamici), aruncător de grenade (cu mai multe tipuri de muniție) sau să se balanseze la zeci de metri înălțime ca un veritabil Tarzan startrekian. Combinați posibilitățile oferite de G-Lifter cu abilitatea lui Rochard de a altera gravitația (zboară puiule, zboară!) sau cu apariția câmpurilor de forță codate pe culori (obiectele artificiale nu pot fi transportate prin cele albastre, materia organică nu poate pătrunde prin cele roșii, focul și energia nu pot trece prin cele galbene, iar zidurile energetice albe blochează absolut tot) și obțineți rețeta unui joc deloc simplu.

Din păcate, dificultatea câteodată crescută nu reiese doar din proiectarea ingenioasă a puzzle-urilor, unele dintre cele mai frustrante momente fiind cauzate de controlul un pic stângaci. Când trebuie să țopăi de nebun în gravitație redusă cu cine știe ce cutii după tine, contra timp, parcă ți se îmbârligă degetele pe controller într-un mod deloc fericit. Nici fizica foarte exactă nu ajută foarte mult: câteodată o operațiune simplă în teorie, precum construirea unui mic turn de containere, se transformă într-o sarcină aproape imposibilă din cauza modului prea realist în care reacționează obiectele din mediul înconjurător. Și credeți-mă, pentru a găsi toate secretele jocului, ai nevoie de răbdare de fier. Răbdare care poate ceda și în cazul unora dintre luptele din joc, de care nu poți trece fără a memora mai întâi pozițiile tuturor inamicilor. Trial and error ftw! Din fericire, cei dispuși să treacă cu vederea aceste inconveniente se vor putea bucura de 9-10 ore de joc efectiv, mai mult decât suficient pentru un titlu downloadabil al cărui preț nu depășește zece dolărei.

Jon St. Rochard

O fi el Rochard cam grăsun și cam țărănoi, dar arată al dracului de bine. Întregul joc are un aspect foarte curat și îngrijit realizat, Recoil Games optând pentru folosirea tehnologiei Unity Engine (www.unity3d.com). Este vorba despre un motor grafic mai mult decât capabil, oferit în mod gratuit în versiunea sa de bază; numai bun pentru a transforma aspirațiile unor game designeri-în-devenire în realitate. Cechiraut! Ce-i drept, când acțiunea se înfierbântă și pe ecran apar o mulțime de inamici, proiectile și roboței zburători, bătrânul PS3 începe să gâfâie și framerate-ul o cam ia în jos. Din fericire, aceste situații sunt destul de rare.

Poate mai uimitoare este însă partea audio, Rochard beneficiind la acest capitol de o atenție deosebită din partea producătorilor. Personajului principal este interpretat de nimeni altul decât Jon St. John (ultracunoscuta voce a lui Duke Nukem), iar melodia de pe genericul jocului, Grinder's Blues, este intepretată de Poets of The Fall (Alan Wake anyone?). De asemenea, unele din temele muzicale ce apar pe parcursul jocului mi-au amintit suspect de mult de Deus Ex: Human Revolution, un joc al cărui soundtrack tronează de câteva luni în playlist-ul Winamp-ului personal.

Thumbs up

Ce mai încolo și-ncoace, Rochard e mișto. Nu-i a doua venire a Mesiei, dar e un puzzle platformer bun, câteodată frustrant, alteori ingenios, cu grafică și sunet mult peste medie și cu o durată de joc apreciabilă. Și, având în vedere cât costă (7,99£ sau 9,99$, în funcție de regiune), ar fi păcat să nu-l adăugați la colecția digitală. Pwetty pwease?

■ **Cosmin Aioniță**



VERDICT LEVEL

+
- platformer + puzzle + gravity gun = love
- production values ca la mamă acasă
- durează mult
- costă puțin

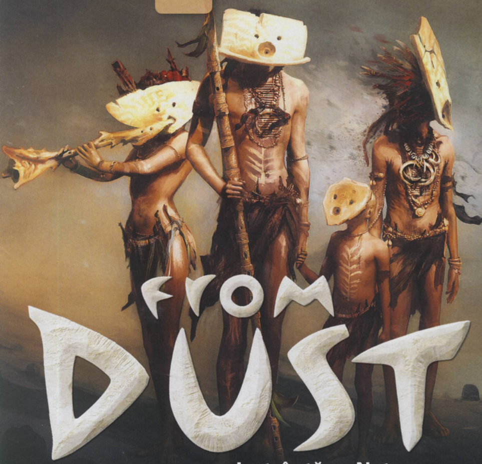
−
- uneori frustrant
- controlul poate deveni incomod în unele situații
- lupte trial and error

PE SCURT:
leftin și bun.

8.4

Gen Puzzle Platformer **Producător** Recoil Games **Distribuitor** Sony Online Entertainment **Ofertant** PlayStation Network **ON-LINE** rochardthegame.com

ALTERNATIVA SHADOW COMPLEX
Tot platformer, dar pe platforma concurentă (see what I did there?). Deși mult mai orientat către partea de acțiune, pentru jocuri precum Shadow Complex merită să ai Xbox 360 și un abonament la Xbox Live.



From Dust

La trântă cu Natura

Am ucis zeci de mii de zombi, naziști, teroriști, anarhiști, masochiști, bicicliști, ochelariști, telemetriști, triști, riști și câștigi, dar cu natura dezlănțuită nu m-am mai războit cum se cuvine încă de pe vremea pleoscănicelor de lut. Nu așa cum o făceau brigadierii din vechime, în fața muncii cărora cădeau stâncile de fier ca nevolnicele spice de grâu în fața secerătoarelor fruntașe de la Cooperativă. From Dust, mai exact versiunea de preview (cu care am și rămas, de altfel) trimisă de Ubisoft, mi-a deschis pofta de a sculpta în peisaj cu o mână de artist, de a struni natura, de a pune dop vulcanilor, totul spre binele poporului meu. Speram, de asemenea, să se transforme la un moment dat într-un Populous, să dau cu lavă în dușmani, să le inund coșmeliile, să fac fluviul să treacă prin mijlocul satului vecin și să îmi urc tribul pe cele mai înalte culmi ale progresului. Sau măcar pe un munte, unde nu-i poate ajunge lava vecinului. Well, nu-i chiar așa. Deși From Dust are un vibe molyneuxian (colegul Alexandru Puiu m-a întrebat: „e d'alu' Mulinex ăla?" după ce m-a urmărit cinci minute), nu și-a depășit condiția pe care și-a făcut-o cunoscută în cele două niveluri demonstrative. Un puzzle simpatic, chiar fascinant dacă ești genul care se poate distra cu jeleu, puțin nisip și un pahar cu apă, cu un potențial imens care-a fost realizat doar pe jumătate. Hai, trei sferturi, că am dat de lavă și pot transforma apa în jeleu. Când eram mic, eram fascinat de gelatine și jeleuri.





Deși principiul de funcționare l-am explicat mai în detaliu în Hands-on, nu cred că strică o scurtă recapitulare. Ești Ze Breath și trebuie să-ți ghidezi poporul. În nivel există o serie de obeliscuri, iar tu trebuie să-ți ajuți poporul să ajungă la ele. Ușor de zis, ceva mai greu de făcut, având în vedere că AI-ul (din nou o chestie care nu mi s-a arătat în preview) care îți controlează pălmașii e ușor tâmpițel în diverse situații. Unele obeliscuri îți oferă câteva puteri zeiești (pentru o perioadă de timp apa din peisaj se evaporă, poți transforma apa într-un fel de gelatină, stingi toate incendiile de pe hartă) cu ajutorul cărora trebuie să îți protejezi poporul de natura dezlănțuită în timp ce încerci să îl ghidezi către alte și alte obeliscuri. Și cam asta faci tot jocul. Pentru o vreme, pare (și este, de fapt) foarte meseriaș, dar spre final parcă a început să mă plictisească și mi-aș fi dorit mai multă diversitate. Și o schemă de control mai acătării, și ceva opțiuni grafice în plus, și... de ce să mă învârt în jurul cozii, mi-aș fi dorit un port mai îngrijit, nu unul făcut în dorul lelii. Mai ales că au și amânat versiunea de PC cu vreo două zile înaintea lansării. Cică pentru lustru. Mai fac o precizare, de fapt o scurtă corecție la Hands-on (luna septembrie dacă vă mai interesează): mi-a intrat nisipul în ochi și mi s-a părut că văd sandbox unde nu e. Nu există un mod sandbox propriu-zis, în care să modelezi peisajul doar de dragul de-a o face, dar vă puteți preface pentru o vreme că nu vă pasă de obiective. Mai puțin atunci când designerul a scriptat câteva dezastre de toată frumusețea și sunteți obligați să vă vedeți exclusiv de puzzle, nu s-o lălăiți construind noi forme de relief. Bine măcar că avem challenges și unii cu mai multă răbdare ar putea să le ia la puricat pentru a-i prelungi viața lui From Dust.

În concluzie, m-am distrat ceva alături de From Dust, dar nu-mi pot stăpâni sentimentul că se putea mai mult. Și, la cum a tratat Ubisoft (tartorii ăi mari, căci omul nostru de legătură de la Ubi s-a zbătut să ne facă rost) joculețul (gafe majore cu DRM-ul, portare suspectă, puțină reclamă, nici până în ziua de azi nu am primit un cod de review, dar avem vreo trei Call of Juarez), mă îndoiesc că o să mai existe un From Dust 2. Dar, dacă ar exista, vrem mai mult Populous. Sau mai multă libertate. Sau amândouă, că suntem nesătui! Atât.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

+
- fizica lichidelor
- fascinant în primele două ore

−
- lipsă mod sandbox pur
- controlul
- AI-ul
- portat în grabă

PE SCURT:
M-a ținut ocupat și interesat pentru câtva timp, dar nu-mi pot stăpâni sentimentul că se putea mai mult. Serios, jocul are un potențial imens, dar cineva l-a (sau s-a) vândut prea ieftin.

7.5

Gen Puzzle/Demigod Game **Producător** Eric Chahi/Ubisoft Montpellier **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** from-dust.ubi.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** minimum 256 MB, Shader Model 3.0

ALTERNATIVA POPULOUS
Înaintașul mai spiritual al lui From Dust.

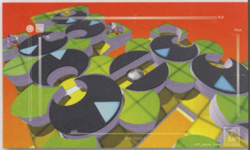
mercury

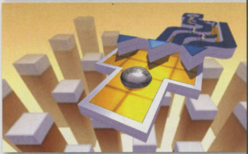


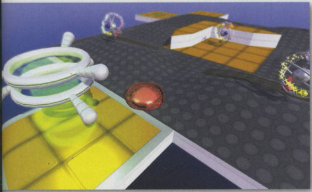
Argintie-ca-Mercurul şi Cei Şapte Izotopi

Nu ştiu câţi aţi prins optzecistul Marble Madness sau cât s-a prins el de voi, dar iată că istoria a fost bună cu el şi vă permite acum să jucaţi o rudă ceva mai îndepărtată, dar la fel de interesantă. Un sequel pentru jocul de PSP Archer Maclean's Mercury, portat ulterior pe PS2 ca Mercury Meltdown şi apoi, sub acelaşi nume, pe Wii, cu Revolution în coadă. Titlul este autoironic şi face mişto în general de febra remake-urilor „HD", de unde Hg în coadă.

În caz că nu ştiaţi, prin contrast brutal cu vrednicul Sodiu (v-a explicat povestea lui cioLAN într-o mugetare mai veche), Mercurul e una dintre cele mai mari putori de elemente, care ia formă lichidă la banala temperatură a camerei, îţi haleşte tot popcornul şi se uită toată ziua la Discovery Science, pătându-ţi canapeaua. Şi leneş fiind, nu putea fi protagonistul unui puzzle în care să facă şi el o treabă serioasă. Să mute el o cutie, să tragă o manetă, să gândească în portaluri? Doamne Fereşte. Aşa că, pentru a-i putea întreţine stilul de viaţă excentric şi delăsător, proprietarii au fost nevoiţi să reinventeze un joc video în care bietele niveluri sunt cele care depun tot efortul, înclinându-se, rotindu-se şi fremătând pe muzica standard zduci-zduci (care din fericire poate fi înlocuită cu propria colecţie de metale grele), la comanda utilizatorului, pentru a călăuzi biligonguţa fleşcăită argintie printr-o junglă abstractă de forme geometrice statice şi nu prea. Comutatoare, platforme, margini fără opritor şi alte nenorociri pândesc la fiecare înclinare a nivelului, iar suprafaţa perfectă pe care se plimbă mercurul nu lasă prea mult loc de eroare. Tributar lui Marble Madness, uneori trebuie să colorezi mercurul în diverse nuanţe pentru a putea trece peste anumite platforme (şi adesea pentru a fi „admis" la finalul nivelului), iar treaba se complică atunci când ceea ce trebuie nu e tocmai la îndemână din prima şi ajungi să tai mercurul în două cu puterea vârfurilor ascuţite din nivel ca să le poţi colora diferit şi apoi combina în nuanţa necesară.



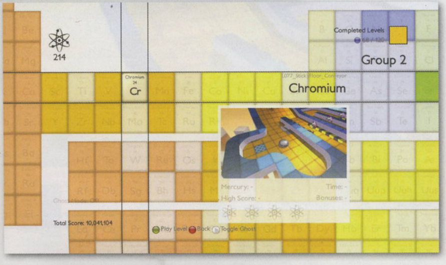




Alteori, trebuie să culegi atomi sau să termini nivelul cât mai repede, fără a irosi nicio picătură de mercur. Treaba o ia razna abia atunci când scopurile se combină în acelaşi nivel şi constaţi cu stupoare că, după muncă de precizie şi efort, nenorocitul de mercur nu are culoarea trebuincioasă sau că ai uitat să culegi un atom de litiu care îşi freacă viclean neutronii ascuns pe după vreun cotlon obscur. Aşa mi s-a năzărit că puzzle-ul de faţă e mai mult pentru minţi răbdătoare decât sclipitoare, ajutate de mâini dibace.

Timpul de înjumătăţire al Mercury Hg este de 30 de niveluri, dar producătorii intenţionează să-l crească prin casetele lăsate goale în Tabelul lui Mendeleev şi promit că vor lansa în curând doi izotopi noi, care la temperatura ~~dolarului~~ internetului capătă stare de DLC-uri.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- level design excelent
- preţ mic, time waster bun

–
- nimic inovator
- muzica standard nasoală

PE SCURT:
Un puzzle de navigare cu level design deştept, care aminteşte de Marble Madness. Provocarea mea - spargeţi în pumn un termometru vechi şi încercaţi să-l terminaţi intoxicaţi fiind cu mercur.

7.8

Gen Puzzle **Producător** Eiconic Games Ltd **Distribuitor** UTV Ignition Entertainment **Ofertant** XBLA / PSN **ON-LINE** facebook.com/mercurymeltdown

ALTERNATIVA STACKING
Un adventure-puzzle extrem de simpatic de la Double Fine (Psychonauts, Brütal Legend), în care joci rolul lui Charlie Blackmore, cea mai mică Matrioşkă din lume, care trebuie să-şi elibereze clanul din sclavie (fiecare cu propriile abilităţi) şi să elibereze lumea de teroarea industriaşului Baron.

X-MEN DESTINY

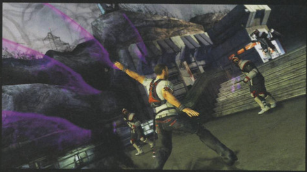
Destinul lor a fost să strice un joc





Când spun „lor", mă refer la producătorii jocului, Silicon Knights. Am văzut-o de atâtea ori până acum și de fiecare dată mă enervez, deși ar trebui să mă aștept. Unii se folosesc ca ultimele lepre de reputația unui produs și fac o porcărie care se vinde doar datorită numelui de pe copertă. X-Men: Destiny este unul dintre acele jocuri. Este atât de prost încât îți vine să dai cu el de pământ din primele cinci minute de joc.

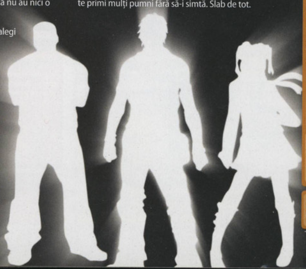




Acțiunea jocului are loc după moartea profesorului X, când descoperim niște X-Men dezbinați, care mai de care mai scârbiți de lumea din jur și cu atitudini complet nesănătoase pentru oamenii normali dimprejur. Până când își dau seama că nu e chiar un lucru bun și încearcă să se reculeagă de pe jos. În momentul în care se dorește să se îngroape securea războiului semnând un tratat de neagresiune între mutanți și oamenii normali, un atac al unui mutant suspectat a fi Magneto dărâmă toată șandramaua, iar conflictul se redeschide.

Toată bătaia din joc are loc între tine și purifiers. Aceștia sunt o latură extremistă a omenirii care încearcă să nenorocească tot ce nu e ca ei. Evident că nu au nici o șansă. La fel de evident este că nu știu că nu au nici o șansă, dar sunt perseverenți.

Aici intri tu în calcul. De la început alegi un personaj dintre cele trei disponibile și pleci la rupt capete. Ai de ales între o matahală jucător de fotbal, o mică imigrantă japoneză și un polițist care se trage dintr-un purificator de mare ținută. Cum tot timpul am încercat să aleg dintre personaje pe cel care era cel mai predispus la fofileală și nu la măciuceală nebunească, am optat să mă joc cu nipoana liliputană. Nu mică mi-a fost mirarea să văd ulterior că modul de joc nu are nicio legătură cu alegerea personajului. Doar secvența de la început îți oferă o idee asupra istoriei sale. În rest, tot o apă și-un pământ.



Imediat ce optezi pentru un personaj, alegi și modul în care să se dezvolte din punctul de vedere al genei mutante. Proiectarea de energie, un fel de mag ce dă nonstop cu fireballs, energy boosted quick attacks, adică unul care dă repede cu pumnul sau controlul densității, care sună fain, dar de fapt te transformă într-un animal ce poate primi mulți pumni fără să-i simtă. Slab de tot.

Iar de aici totul se limitează la a da pumni cu nemiluita în cine îți stă în cale, făcând misiuni care se rezumă la același lucru. Ți se oferă o opțiune, care nu are niciun fel de importanță de fapt, și anume pentru cine le faci. Poți să te dai cu X-Men, cei buni, sau cu Brotherhood of Evil Mutants (!!!). Stați liniștiți, misiunile sunt aceleași. O porcărie.

Pe parcursul jocului vei strânge puncte de experiență pe care le vei folosi pentru a descuia cinci dintre cele opt abilități asociate modului de joc ales la început. Aceste abilități vor putea fi îmbunătățite dacă vei culege genele X ascunse prin oraș. Odată ce vei culege patru identice, acestea se vor putea combina și obține ceva. Ce, nu știu, că nu am găsit patru la fel. Dar nici nu am stat să le caut, doar am vrut să termin cât mai repede cu porcăria asta de joc.

Mai mult nici nu vă mai spun. Este un joc prost. Arată îngrozitor și, mai ales, este unul dintre jocurile ce salvează înainte de o secvență peste care nu poți sări. Așa că, dacă se nimerește să te împotmolești la o luptă mai grea, de fiecare dată când vei relua salvarea, va trebui să privești cele cinci minute pregătitoare. Horror.

■ **Koniec**

VERDICT LEVEL

- \+ nu prea are
- − prea multe pentru a fi enumerate

PE SCURT:
Un joc oribil. Un etalon pentru cine vrea să facă un joc prost. Cele mai multe prostii în sub cinci ore de joc.

1

Gen Action **Producător** Silicon Knights **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** herohq.com/xmendestiny

ALTERNATIVA ORICE ALT JOC
Orice alt joc. Serios, oricare. Chiar și șotron.

SERIOUS SAM DOUBLE D

Double?! Quadruple poate



Știu că, de fiecare dată când trebuie să scriu ceva legat de Serious Sam, vă scriu despre noaptea în care, acum mulți-mulți ani, șase proști au stat cu o ladă de bere și un server de Serious Sam pornit o noapte întreagă și s-au simțit mai bine ca niciodată. Da, odată, demult, eram șase, acum mai suntem patru, dintre care unul e imprumutat și celălalt... eh, celălalt e și el aici.

Se făcea că în ziua respectivă a fost ziua cuiva de la muncă. Nu mai știu a cui, dar nici nu contează. Ce contează este că, de fiecare dată când beam o berică (două, trei) la o șezătoare de la muncă, ni se făcea poftă de cantăr. Da, Counter-Strike. După ce am dat mucul la cohorte întregi de prostani pe internet, ne-am gândit că singurii care ne-ar putea face față în acele momente deșănțate ar fi doar niște monștri controlați de un AI sublim. Așa s-a pornit cea mai minunată noapte din viața lui Sebah. Douăsprezece ore de pac-pac și bere. Și chicote și râsete și înjurături și miștouri și iar chicote și râsete.

Iar acum, după atâția ani, un alt Serious Sam. Cu mult diferit, fără multiplayer și doar cu puțin mai slab decât originalul. Asta dacă guști ironia macabră și tone de sânge împrăștiat pe ecran.

De la stânga la dreapta

Cea mai mare diferență între cele două jocuri este faptul că Double D nu mai este un FPS. Este un side-scroller. Dacă nu știi ce e un side scroller, înseamnă că ești încă tânăr. Ceea ce nu este deloc un lucru rău. Un side-scroller este un joc în care tu, ca jucător, vezi acțiunea din lateral, iar această acțiune curge de la stânga la dreapta. Cele mai bune exemple sunt jocurile Mario, Prince of Persia (originalul), Sonic sau, mult mai târziu, Abe's Oddysee.



Așadar Serious Sam Double D este un side-scroller. Nu strâmba din nas! Nimic din atmosfera originală nu s-a pierdut. Sam este la fel de macho, poate un pic prea macho, iar monștrii la fel de zgomotoși și dobitoci. Sam „Serious" Sam se întoarce din nou în trecut pentru a salva viitorul. Povestea chiar nu contează. Este un joc în care important este să omori cât mai mulți monștri în cât mai multe feluri posibile. Iar aceste feluri sunt oferite de ceva ce nu ați mai văzut până acum. De ce să alegi o singură armă dintr-o panoplie întreagă când le poți folosi pe toate deodată? Cum? Nimic mai simplu, folosește Gunstacker și brusc tommy gun-ului i se atașează un shotgun și un aruncător de flăcări și o pușcă laser și o și un și încă o. Nimic nu îți mai stă în cale. NICIODATĂ!

Întregul joc este plin de umor. Monștrii fără cap vorbesc fără niciun fel de problemă, muștele trag cu arme laser, apare un nou tip de sinucigași. Niște gagici fără cap, cu bombe în loc de țâțe. Sam este imun la farmecele sexului slab și omoară fără discriminare în stânga și în dreapta. Fără milă! Ca la Verdun.

Clar nu este un joc pe care să îl ratezi. Chiar dacă nu arată cine știe ce, Double D este bun să-ți aducă aminte de vremurile de aur ale jocurilor pe PC. Serious Sam pentru președinte!

■ **Koniec**





VERDICT LEVEL

+
- multe arme una peste alta
- fun, fun , fun
- amintirile ne răscolesc

–
- grafică optzecistă

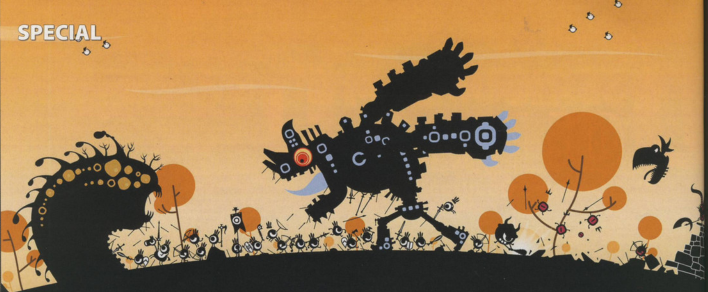
PE SCURT:
Nici prea prea, nici foarte foarte. Un joc de duminică ploioasă

7.5

Gen Shooter Side-Scroller **Producător** Mommy's Best Games **Distribuitor** store.steampowered.com **ON-LINE** mommysbestgames.com/serioussamdoubled.html

CERINTE MINIME:
Procesor 3 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

ALTERNATIVA SERIOUS SAM HD
Dacă Double D este prea puțin pentru tine, nu-ți rămâne decât să te joci Serious Sam HD. Am zis!



Art By Game

Câteva luni mai târziu: „Neicuşoare... hai, recunoaşte, jocurile sunt artă." „Parcă eşti o moară stricată. Da, jocurile produc artă: vizuală, auditivă şi câteodată lirică sau literară, dar în momentul în care iei în considerare şi gameplay-ul... pentru mine, majoritatea covârşitoare se întorc la ce sunt ele de fapt, jocuri." „Binee... am mai pregătit trei, să te convingă." „Dă-ncoace!"

Proun

www.proun-game.com

Cine ar fi crezut că un concurs de viteză prin tablouri abstracte (căutaţi sau imaginaţi-vă) Piet Mondrian sau/şi Wassily Kandinsky, cu atingeri de Dali şi Pop Art, ar fi atât de interesant? Ideea e simplă, tot ce ai de făcut este să roteşti sfera pe acel cablu, pe care-l puteţi observa în poze, astfel încât să nu se izbească de niciun obstacol şi să ajungi primul la linia de finiş. Cu cât rezişti mai mult fără să te izbeşti, cu atât viteza va creşte. Dacă rezişti suficient de mult timp, vei strânge energie pe care o poţi elibera sub forma unui boost (tot de viteză). Şi atât.

Interesant este că, pe lângă calităţile artistice incontestabile (arată demenţial în mişcare, la viteze ameţitoare, mulţumită simţului şi stilului artistic deosebit al producătorului), jocul a ajuns (este în dezvoltare de mai bine de 6 ani, timp în care i-au tot fost adăugate şi şlefuite componentele) să aibă şi un gameplay intens şi antrenant. De fapt, în acest moment cred că bate majoritatea titlurilor arcade de pe piaţă. Senzaţia de viteză, frumuseţea, dar şi opţiunile: campionat, single race, împotriva ta (shadows), a calculatorului sau într-un multiplayer local de până la patru oameni. Scorurile comparate instantaneu cu cele de pe internet şi traseele făcute de comunitate, toate îl plasează fără probleme acolo. Păcat că e prea scurt. Preţul este şi el imbatabil. Poţi plăti cât vrei sau deloc ori te poţi întoarce pentru a dona ceva în caz că ai decis că merită.

Aş vrea să atrag atenţia asupra documentaţiei (şi ea la fel de gratuită) care vine împreună cu jocul şi te învaţă cum să-ţi construieşti propriul traseu, asupra uşurinţei cu care poţi descărca şi integra circuite construite de comunitate, dar mai ales asupra muzicii. Rar mi se întâmplă să vreau să deschid un joc doar pentru a-i asculta muzica. Un jaz antrenant numai bun de ascultat în timp ce te dai în rollercoaster.



Unul din cele mai reuşite trasee făcute de comunitate.

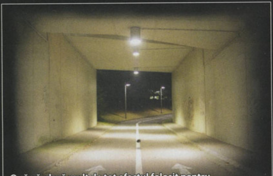


Pollock şi Andy Warhol ar fi mândri.

Trauma

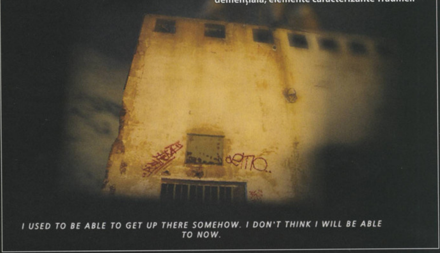
www.traumagame.com

În Trauma vă puteți plimba prin visele și gândurile unei tinere femei care a suferit un accident de mașină. Un joc greu ca atmosferă care nu încearcă să distreze. Avem nevoie de mai multe cuvinte pentru jocuri, joc duce mereu cu gândul la veselie, dar de multe ori apreciez un titlu pentru altceva, nu pentru gameplay-ul lui „distractiv". Eu aș numi Trauma mai repede psihanaliză interactivă. Îmi place că producătorul înțelege bine conceptul de vis sau de comă și se joacă cu absurdități, metafore și drumuri care se învârt în cerc. Îmi permit să spun chiar și că Trauma e mai bun decât Inception din acest punct de vedere. Visele, iluziile, himerele, fricile nu sunt clare, matematice, structurate, sunt un amalgam de gânduri care nu prind sens decât după mult timp și răbdare. Bine, asta nu-l face și mai distractiv decât Inception. Titlul se aseamănă mai repede cu filme ca The Insider sau mai noul Biutiful, filme care nu sunt făcute tocmai pentru a te distra, dar din care înveți atât de multe. Urăsc să spun că ceva nu este pentru toată lumea, dar Trauma nu este clar pentru cineva care se gândește la el ca la un joc - pentru cineva care-l deschide pentru a-l termina. Trebuie să vrei să intri în lumea lui, să vrei să scotocești prin mintea acestei tinere și să revii asupra celor patru locații/vise pentru a mai înțelege un pic, pentru a mai descoperi un „final" și poate, pentru a o convinge că încă merită să lupte pentru viața ei.



O să vă placă mult de tot efectul folosit pentru a deschide calea prin acest tunel.

Deși jocul arată foarte bine și are și sunet și voci pătrunzătoare, gameplay-ul este și el la fel de greoi/neprietenos ca povestea și muzica - diapozitive (slide-uri) înșiruite prin care trebuie să cauți indicii (fotografii) și simboluri (mouse gestures – o linie, o spirală și altele). Simboluri care pot fi apoi reproduse în alte locații pentru a muta un obiect, a îndepărta un perete etc. Singurele, de altfel, elemente care-ți aduc aminte că Trauma este un joc. Cumpărați-l cu grijă sau, mai repede, jucați-l on-line și, dacă vă place, reveniți și acordați-i creatorului sprijinul vostru.

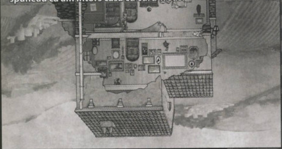


Angoasă și neîncredere, plus o voce dementială, elemente caracterizante Traumei.

The Bridge

thebridge.hypercubegames.net

Acest titlu, finalist al festivalului Indie Cade din acest an și probabil viitor câștigător în cadrul câtorva categorii, a fost o surpriză plăcută, un puzzle asemănător cu Braid în care nu te joci cu timpul, ci cu gravitația. Titlul nu este încă lansat spre vânzare, dar este terminat. Un demo poate fi descărcat de pe pagina producătorului... iar dacă îți plac puzzle-urile, la fel și versiunea full. Nu vă dau mai multe detalii pentru că gândurile îmi sunt contradictorii: e ca și cum v-aș recomanda să pirați jocul, ținând cont de faptul că producătorul spune clar că-l va lansa spre vânzare cât de curând... Deh... presupun că, dacă puținul pe care l-am spus vă ajută să-l obțineți, e meritul vostru, ca un prim puzzle pe care trebuie să-l rezolvați înainte de a începe un altul. Am încredere că, dacă va însemna ceva pentru voi, vă veți întoarce și veți acorda sprijinul vostru echipei, în timp ce ceilalți dintre voi probabil că l-ar fi piratat sau trecut cu vederea oricum.



Unii nu pricep că mamele noastre doar glumeau când spuneau că am întors casa cu curu-n sus.

Pe lângă direcția artistică interesantă, jocul este și un foarte bun puzzle, care te lasă să rotești imaginea pentru a transforma în podele oricare altă suprafață în încercarea de a ajunge la cheia care-ți va deschide ușa către nivelul următor. Pare ușor, dar câteva dispozitive și faptul că celelalte obiecte respectă logica gravitațională chiar dacă tu ești pe tavan îți vor da dureri mari de cap. Plăcute de altfel, dacă-ți plac puzzle-urile inteligente și oarecum pretențioase. Spun pretențioase pentru că, la fel ca Braid și Bridge, are o poveste alambicată. Poveste care de data asta nu m-a prins. Nu se înfiripă ca în Braid, pare forțată, iar eu unul am refuzat să o descos și să o gândesc. E bine că e acolo, dar eu m-am bucurat mai mult de joc decât de gândurile aruncate asupra „marginilor realității".

■ ncv



Unul dintre cele mai frumoase și mai grele niveluri, am alergat după cheia aia de mi-a venit rău. Apropo, jocul poate da amețeli, după 2 ore, când am ieșit în Windows, a trebuit să-mi fixez ochii pe ceva pentru a mă convinge că monitorul nu se învârte.



Hello Mr. Fancypants, forgive me if I don't shake hands!



Vă lăudați c-ați ras tot cartierul la Counter? Nu mai încap podiumurile clasamentelor de CoD de aerele voastre? Sunteți mari tacticieni de Battlefield și Team Fortress? Go to Hell! Nu vă înjur, dragii mei, ci vă recomand din suflet să faceți asta, în compania personajului după care mi-am tras porecla, într-unul dintre cele mai crâncene shootere făcute vreodată, pe același engine Build care a scos pe rafturi smintitele Duke Nukem 3D, Shadow Warrior și Redneck Rampage. Personal, preferințele mele se îndreaptă către Blood, un „pulp fiction" lipsit de gust într-un mod cât se poate de estetic și inspirat, de un kitsch sublim, care pare făcut mai degrabă de Ed Wood în colaborare cu Tarantino și Rodriguez decât de o echipă de programatori, plini de trimiteri (pop references, cum zic americanii) delicios puse în scenă către Lovecraft, King, filme ca Jaws, Freddy, Dawn of the Dead, It's Alive și multe, multe altele.

Caleb e un pistolar din Vestul Sălbatic și totodată comandant al unul misterios cult, Cabal, care-l venerează pe Tchernobog. Cuplat cu Ophelia, individul ajunge cu ea în selectul grup The Chosen, apropiații zeului, care, din motive *ahem* nespecificate se hotărăște să-i



radă pe toți. Bineînțeles că admirarea unui capac de mormânt din interior nu poate reține atenția unui protagonist hotărât prea multe zeci de ani, așa că, într-o



perioadă care amestecă prima jumătate de secol 20 într-un cocteil atomic, Caleb scoate năsucul din cavou, scuturându-și parpalacul, fixând pălăria și mai ales rostind celebrele vorbe din Army of Darkness: I live... Again!

Vă spun, nu sunteți bărbați adevărați până nu încercați măcar proba de foc din primul Blood, cu niveluri întortocheate, căi de acces mai secrete decât în alte jocuri și niște satane de inamici care vă vor bântui













luni de-a rândul după ce veți fi sucombat de nenumărate ori sub teroarea lor. Care corectitudine politică? Ce-i aia bun simț? Călătoria savuroasă din Blood este un scop în sine, care pentru mine a căpătat valoare adăugată mai ales acum, după excesul de shootere militare cu teroriști sau războaie mai mult sau mai puțin mondiale și supradoza generală de post-apocalipsă. Aici, totul e permis. Vrei să împuști inamici clasici precum lilieci, arahnide sau șobolani? Prea bine, dar vezi că sunt greu de nimerit. Poate preferi să faci înot viteză cu un pește preistoric pe urme? Hai, recunoaște că ți-ai dorit mereu să joci prinsea cu mânuța din Familia Addams! Nu lipsesc nici variante zombificate de maniaci cu topoare sau măcelari, cultiști și fanatici în robe mânuitori de ciotganuri și Tommy Gun-uri. Chiar și Tesla își face intrarea grandioasă prin ditamai tunul electric. V-a plăcut UFO? Avem și subacvatici bipezi de-ai Cthulhului, alături de corcituri între fantome și moartea cu coasa. Garnitura e completată de cerberi, gargui și... profeți falși. Cu toții mai agresivi decât o turmă de mistreți băgați într-un sac și bătuți cu parul, mie unuia mi-au dat (material) de... furcă. Fiindcă nici arsenalul protagonistului nu poate fi neglijat, țin să zic că m-am îndrăgostit pur și simplu de varietatea de unelte de distrugere. Furca e de bază, preferata mea, excelentă și la înțepat și chinuit civili nevinovați, presărați și ei la tot pasul. Apropo, dacă-l jucați, vă indic să nu killăriți populația inocentă înainte de a vă lămuri dacă nu cumva puteți sări pe ei pentru a intra în vreo zonă secretă. Urmează clasicul pistol de semnalizare, care a pus toți inamicii pe jar, pușcociul de vânătoare cu țevi duble tăiate - satisfacție garantată - sau, bineînțeles, Thompson-ul și dinamita. La egalitate cu furca sunt păpușa hoodoo, nu tocmai distrugătoare, dar care face monstruleții să scoată niște gemete amuzante (și te rănește pe tine dacă nu-i nimeni sub crosshair) și sceptrul aruncător de bile de foc, care știe și să fure viața de la adversari. Mai interesant e că poate fi înfipt în pământ și folosit ca suport când încerci să ajungi la o platformă mai înaltă.

Mai presus de toate, Blood e singurul joc în care am avut onoarea să pârlesc fauna și flora intestinală a boșilor cu o brichetă Zippo și un deodorant.

Odată ce vă terminați călătoria în primul Blood și ale sale expansionuri (Cryptic Passage și Plasma Pak), merită să aruncați o privire și peste Blood 2: The Chosen. Deși 3d-ul relativ timpuriu și nu extrem de detaliat pe engine-ul Lithtech (folosit anterior pentru Shogo, ulterior și pentru excelentul No One Lives Forever) e mai greu de înghițit decât pixelii vădiți retro ai primei părți, umorul brut și atmosfera întunecată au șanse bune să vă mențină interesul, de-a lungul unei povești mai detaliate, dar la fel de puțin relevante. Vă avertizez, veți fi aruncați în viitor cu vreo sută de ani, când cultul devine corporație (și dacă mă gândesc bine, e foarte potrivit, fiindcă majoritatea corporațiilor au niște protocoale și politici interne aidoma unor culturi obscure). Singurul mare păcat al lui Blood 2 este level designul zic eu inferior, per total, și poate selecția mai puțin inspirată de inamici. Și cu toate astea, când îmi amintesc de prima scenă din el, cu metroul, încă mă trec fiori plăcuți.

Dacă nu-l încercați, nu pot să zic că veți rata vreo referință în domeniu, dar veți pierde în mod sigur o halcă suculentă din istoria oarecum subterană a jocurilor.

„When you get to hell, tell them I sent you. You can get a group discount."

■ **Caleb**

www.gog.com







PORTAL 2™ PEER REVIEW

Calul de dar nu se caută la dinţi

GEN PUZZLE **PRODUCĂTOR** VALVE **DISTRIBUITOR** VALVE

Pentru mulţi dintre cei care se ocupă cu producerea de jocuri, DLC-urile sunt o afacere câteodată mai profitabilă decât jocul original. Necesită un volum mult mai mic de muncă şi, de obicei, sunt doar câteva hărţi în plus sau se adaugă câteva cămăşi extra. Cu toate acestea, se vând ca pâinea caldă.

Valve a ales să ofere un DLC în mod gratuit celor care aveau deja Portal 2, iar acest lucru nu poate decât să ne mulţumească, fie că acest DLC este o porcărie, fie că nu. Nu poţi să te superi pe cineva când îţi oferă conţinut extra, fără să îţi ceară nici măcar un ban. Rar vezi aşa ceva.

Şi mai fain este că acest DLC este destinat unuia dintre jocurile pentru care ai vrea să ai conţinut să te ţină o viaţă întreagă. Cine se satură repede de puzzle-uri interesante, de portaluri şi de Glados fie nu e în stare să le facă, fie... nu ştiu. Rămân la nu sunt în stare să le facă.

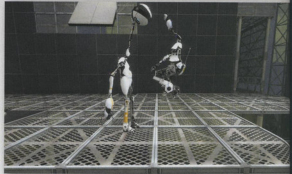
Atât Portal 1, cât şi Portal 2 mi s-au părut pe cât de faine, pe atât de scurte. Acele puţine niveluri în care a trebuit să-mi pun rotiţele în mişcare doar au deschis apetitul pentru un joc ce ar fi trebuit să fie grandios.

De aceea, am sărit pe acest DLC, sperând să-mi mai astâmpăr un pic setea de provocare mentală, stimulată de o poveste interesantă şi de personaje pitoreşti.

Şi-au fost nouă

Peer Review ne mai aduce nouă noi niveluri pentru jocul în cooperativ. Nu sunt nici mai grele, nici mai uşoare decât cele precedente, ci exact pe aceeaşi linie. Nimic nou, ci exact aceleaşi elemente ca până acum, aranjate diferit. Diferit faţă de Portal 2 este faptul că nu mai eşti stimulat de poveste. Glados nu mai este aceeaşi prezenţă diafano-mortală, ci pare doar o umbră a ceea ce a fost. Chiar m-am întristat ascultându-i unele replici puerile. S-au dus zilele în care te insulta cu fineţe şi ironie, acum o face pe faţă şi grosolan. Păcat.





DLC-ul nu vine doar cu aceste nouă niveluri noi, ci ne oferă şi un Challenge Mode, asemănător cu cel existent în Portal. Glados va ţine seama de câte portaluri foloseşti şi cât timp îţi ia să termini un anumit nivel. Foarte nasol este că aceste niveluri sunt luate direct din joc, fără să fie scoase măcar comentariile lui Weatley sau ale lui Glados din fundal. În timpul jocului nu sunt deranjante, dar în momentul în care trebuie să le asculţi de o sută de ori pentru că vrei să-ţi îmbunătăţeşti un timp sau să reduci din numărul de portaluri folosite, îţi vine să te sui pe pereţi.

Din nefericire, Peer Review nu are şi un mod de Advanced Challenges, aşa cum a avut portalul original. Nu se mai adaugă provocări noi într-un nivel deja existent, nu dispare o podea sau un perete devine mat, imun la portaluri.

Dar, până una-alta, este încă un pic de conţinut pentru un joc excelent, conţinut oferit gratuit.

■ **Koniec**





Apare o dată la 2 săptămâni!

De ce un nou format?

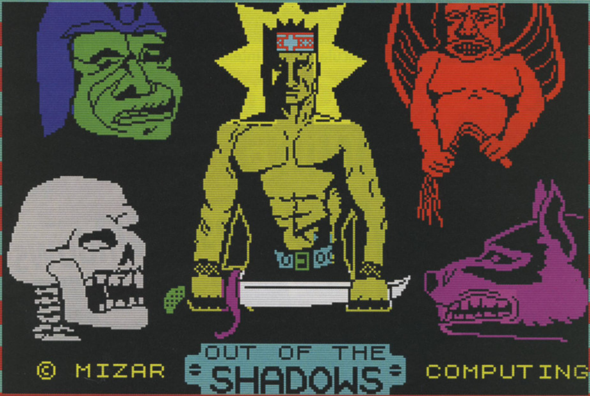


Pentru că am dorit să ne detaşăm de restul plutonului, oferindu-vă ceea ce facem noi cel mai bine: articole practice pentru utilizatorii începători şi cei de nivel intermediar, la un preț decent.

Ştiri, gadget-uri şi review-uri de produse găsiți peste tot, dar materiale colecționabile din categoriile Securitate, Office, Hardware, Windows, Internet, care să explice pas cu pas cum funcționează o aplicație sau cum trebuie configurat un sistem de operare pentru a rula corect, puteți citi doar în PC-Practic.



Bineînțeles că nu renunțăm la rubrica de Sfaturi şi Trucuri, care va răspunde, număr de număr, problemelor comune şi, de multe ori, urgente ale utilizatorului obişnuit.



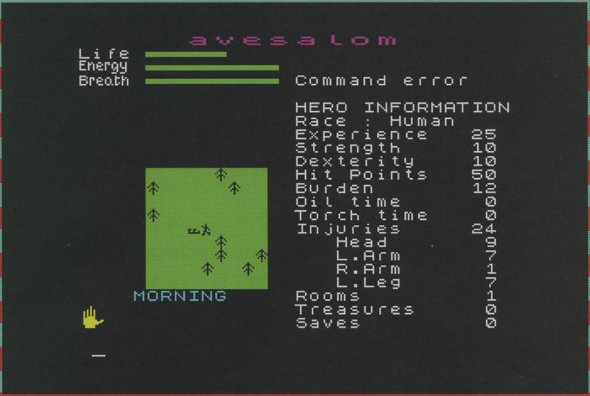
Program: SHADOWS

Dacă vă place să vă uimiți prietenii prezentându-le la o bere sau poate la o băutură mult mai obscură decât berea jocuri neștiute și nejucate de nimeni, ați nimerit unde trebuie. Out of the Shadows este un joc despre care n-a auzit prea multă lume. Mai mult, Out of the Shadows este un joc de Spectrum despre care n-a auzit prea multă lume, deci în urma lecturării acestui scurt „remember", s-ar putea să deveniți mai hardcore și mai old-skool decât 99,9% din gamerii români. Cine știe, s-ar putea să-i lăsați în ceață până și pe Ai Bătrâni.

Out of the Shadows este un dungeon crawler excepțional lansat în 1984 de compania britanică Mizar. N-ați auzit de Mizar, pentru că au dat faliment la scurt timp după ce și-au lansat jocul. În ciuda review-urilor excelente (a se citi „review-ul", deoarece CRASH este singura revistă de specialitate în care am reușit să găsesc un review), distribuitorii vremii nu s-au arătat prea interesați de Out of the Shadows. Drept urmare, Mizar a reușit să vândă doar patru sute de copii. Într-un final, ca urmare a unui editorial publicat de aceeași revistă CRASH, o companie britanică, Gem Distribution, s-a arătat interesată de Mizar, dar a fost prea târziu pentru aceștia din urmă. Pentru că cei buni mor de tineri. După cum vedeți, falimentul imediat următor unui joc care îndrăznește să iasă din standardele impuse de comersanți nu este o boală inventată de Industria modernă.

Out of the Shadows poate fi descris ca un roguelike (RPG în mod text), cu diferența că lumea de joc era reprezentată grafic și nu cu ajutorul unui set de caractere ASCII cum se întâmplă de obicei în roguelike-ul clasic. A, și acțiunea se desfășura în timp real. În rest, principiul de funcționare era cam același. Îți alegeai un personaj (dwarf, elf sau om), modelat după calapodul RPG-ului fantasy clasic, și alături de el explorai o lume generată aleatoriu, populată cu diverse lighioane (14 tipuri) care-ți purtau sâmbetele. Desigur, ți se punea la dispoziție o colecție impresionantă de arme, armuri și alte obiecte de uz cavaleresc.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Singurul tău prieten era un negutător plasat convenabil la o distanță mică de coșmelia în care deschideai prima dată ochii. Negustorul juca un rol crucial în mica ta aventură, deoarece era singurul care îți putea procura mâncare. Și o torță (sau un lămpaș cu ulei dacă voiai și mai multă lumină), căci jocul nu fusese botezat Out of the Shadows pentru simplul motiv că dădea bine în reclamele printate. Ciclul zi-noapte, peșterile întunecate și gropnițele în care te puteai trezi dacă nu te uitai pe unde mergi te obligau să porți în permanență o torță cu tine. Asta dacă nu țineai morțiș să cartografiezi o subterană folosind doar sunetele produse de țeasta ta goală izbindu-se de pereți (nu prea era recomandat, căci în momentul în care te izbeai de un obstacol, pierdeai o cantitate infimă de hit-points).

În ciuda aspectului grafic ușor rudimentar, Out of the Shadows s-a făcut remarcat prin atenția la detalii. Sau ce numeam noi detalii în 1984. Adică acel ciclu zi-noapte pe care l-am pomenit mai sus, iluminarea, câmpul vizual al personajului tău, moralul monștrilor, damage localizat, un sistem de răni, capacitatea inventarului, detalii cu un impact major asupra gameplay-ului. Unii monștri preferau să atace doar în întuneric, alții fugeau mâncând pământul la vederea semenilor uciși, deveneai mai vulnerabil când luptai împovărat de... loot, lumina se diminua pe măsură ce torta se consuma, existau o mulțime de factori care trebuiau luați în calcul înainte să te repezi ca orbetele în subterană. Comenzile (deplasare, atac și așa mai departe, în total vreo 29 la număr) erau introduse de la tastatură, după modelul aventurilor în mod text. La început nu era foarte comod, atacul în special e ușor problematic având în vedere natura real time a jocului, dar te obișnuiai rapid. Și e un obstacol minor dacă iei în calcul câte ți-ar fi putut oferi Out of the Shadows dacă ai fost unul dintre cei patru sute de cumpărători. Sau măcar unul dintre cei o mie două sute de pirați. Căci cine naiba piratează un joc care s-a vândut în doar patru sute de exemplare? Out of the Shadows însemna gameplay deosebit de complex (pentru 1984), o lume imensă (sute de locații), zeci de ore de aventuri, rejucabilitate crescută, dungeon crawling ca la mama acasă. Nu știu cât de mult v-ar atrage așa ceva acum, când cei care știu să caute pot găsi pe puțin șapte rouguelikes geniale, dar merită să îl încercați și să vă gândiți cum v-ar fi afectat acum douăzeci de ani.

0 OK, 0:1



HACKER EVOLUTION DUALITY

LulzSec – The Game

Omul de rând percepe știința ca magie sau, în cel mai bun caz, ceva de neînțeles. În consecință, de câte ori o formă de media încearcă să-i servească ceva științific, poate să își rezerve anumite... licențe poetice. Vezi: orice episod din orice CSI. Extrase: „Mărește și clarifică." Sau „O să fac un GUI în Visual Basic și o să urmăresc IP-urile". Nu, Hollywood. NU! Și de aici se naște și insulta adusă bunului simț, pe numele ei „Hollywood Hacking".

Vedeți voi, înainte să fiu programator, mă uitam și eu cu ochii cât cepele la Hackers, Swordfish, Johnny Mnemonic sau orice alt film care conține un copchilaș cu ochelari și pricepere la calculatoare și voiam să fiu hacker. Ce am învățat eu despre hacking din filme:

- constă în a tasta foarte-foarte rapid
- hackerii au la dispoziție interfețe grafice foarte elaborate și futuriste care descriu cât mai creativ procesul de spargere a unui sistem
- pentru hackeri, deși au interfețe grafice, mouse-ul este o unealtă inexistentă
- hackerii nu au nevoie să scrie nicio linie de cod, totul se face prin programele foarte specializate
- hackerii arată ca Hugh Jackman

La un moment dat, am pus mâna și pe un CD plin de troieni și viruși denumit „Hacker's toolkit", care avea o droaie din prograrnelele mai sus menționate, dar nu l-am descifrat niciodată. M-am dat bătut destul de repede, iar mai apoi, după un liceu, o facultate și câțiva ani ca programator, am aflat cam în ce constă toată treaba și e plictisitoareeeeee... Dar să revenim un pic în liceu, când am pus mâna întâmplător pe un joc numit Uplink.

Hacker Revolution

Uplink era un joculeț de câteva zeci de mega publicat de o firmă numită Introversion (care a mai făcut și Darwinia), cu un design simplu și aproape monocrom în tente de albastru și muzică obligatoriu electronică. Uplink se voia un „Simulator de hacking" și evoca atmosfera din Neuromancer (pe care, nefiind pasionat de IT SF, nu am citit-o, dar așa mi s-a spus).

În ceea ce privește partea de hacking, era cel puțin la fel de stupid ca Swordfish, dar reușea totuși, ca joc, să fie distractiv. Puterea procesorului tău determina viteza cu care terminai o operație (spart de parolă, dezactivare de firewall etc.), memoria RAM, numărul de procese care puteau opera în același timp în mod eficient, iar cum programele mai complexe ocupau mai mult loc, trebuia și ceva spațiu de stocare.

Uplink avea câteva tipuri de misiuni. Majoritatea consta în infiltrare într-un sistem și copiere, ștergere sau manipulare de date. Ruta unei conexiuni putea trece prin mai multe noduri, astfel încât să fii mai greu de urmărit. Alte misiuni implicau urmărirea unui hacker prin log-urile lăsate pe alte stații, transferul unor bani în conturi, modificarea cazierelor unor personaje dubioase și așa mai departe. Fiecare misiune îndeplinită cu succes aducea un profit și exista și un fir narativ undeva deoparte dacă erai atent (era foarte ușor de ratat), cu un virus care urma să distrugă internetul. În afară de asta, însă, jocul era un sandbox, iar multe trucuri trebuia să le înveți jucând.

De exemplu, după un timp, îți dădeai seama că nimic nu te oprește să furi banii pe care-i găseai ca dovadă a unei operațiuni de spălare de bani după încheierea misiunii. Dacă urmăreai un hacker, era ușor să vezi metodele folosite de el pentru ascunderea urmelor și să le inversezi sau chiar să înveți ceva nou de la el. După un timp, observai că poți intra nestingherit pe serverul InterNIC și că este cel mai eficient loc din care să ștergi log-urile pentru a nu putea fi urmărit, pentru că, dacă erai urmărit cu succes, nu aflai instantaneu. Jocul te mai lăsa câteva zile până te trezeai cu poliția virtuală la ușă.

În concluzie, Uplink era o experiență distractivă și unică la vremea ei.

INDIE



Simulator de oftalmolog



Simulator de Google Earth

Hacker Resurrection

Cândva, recent, conceptul a fost revitalizat de către Exosyphen Studios, o companie românească responsabilă cu seria Hacker Evolution. Primul joc din serie l-am ratat. Am aflat de ea doar când Steam mi-a sugerat un joc pe numele său Hacker Evolution – UntoldHGH. Reamintindu-mi cât de mult îmi plăcea Uplink și considerând că 14 euro nu sunt o gaură prea mare în buget, l-am luat și m-am folosit de el în zilele ce au urmat.

Untold e drăguț. Păstrează elementele de bază ale lui Uplink (consola de comenzi, sistemul de hacking), dar părăsește sistemul open world în favoarea unei abordări bazate pe misiuni. Fiecare misiune are un set de obiective, printre care și o anumită sumă în contul bancar și un trace level maxim.

Asta pentru că acum un hack eșuat nu mai înseamnă game over, ci o creștere a acestui nivel de urmărire, care poate fi și el scăzut cheltuind bani. Scara evenimentelor a fost scăzută, misiunile având loc într-o clădire sau la un colț de stradă.

În principiu, un urmaș simplificat al lui Uplink, dar demn de numele „simulator de hacking".

Dar.



Simulator de stalker

Hacker Involution

Probabil observați că articolul se apropie vertiginos de final și încă nu am spus nimic despre jocul titular. Asta pentru că am vrut să scot în evidență tot ceea ce Duality ar fi putut să aibă, dar îi lipsește cu desăvârșire.

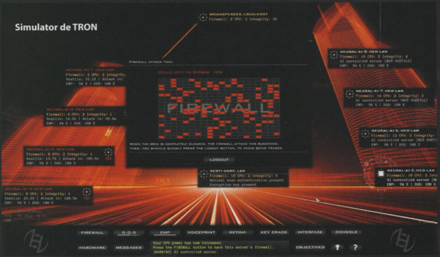
Gameplay-ul a fost simplificat până la nivelul unui joc de browser. Consola de comenzi ar putea să fie inexistentă și aproape că este, iar tot jocul se poate juca din mouse. Calculatorul tău dispune de trei caracteristici destructibile și reparabile: CPU, Firewall și Integrity. Vrei să te conectezi la un server? Clic pe el și, dacă nivelul tău de CPU e mai mare decât nivelul lor de firewall, ai reușit. Apeși doar pe butonul „firewall". Vrei să interacționezi cu el? Clic pe interface. Vrei să spargi o comandă vocală? Clic pe Voice Command.

Așa. Mai. Departe.

Procesul e dezgustător de îndobitocit. Ca să nu mai vorbim de tot felul de nonsensuri de genul „conectarea prin alt server îți mărește puterea de procesare" sau faptul că, după ce am dat log out dintr-un server, trebuie să dau clic pe stația mea pentru a opri procesul de tracking... Diversitatea vine doar prin prisma unor servere controlate de AI, care devin ostile în momentul în care le hackui și lansează atacuri împotriva ta, transformând jocul efectiv într-un RTS. Acum nu știu despre voi, dar eu când aud „simulator de hacking", nu mă gândesc imediat la „strategie în timp real".

Un gen de joc în care contau reflexele mentale și perspicacitatea sau creativitatea câteodată a fost transformat într-un click-racer. Un Minesweeper glorificat cu care am ajuns să regret că am avut de-a face. Îmi cer sincere scuze, Exosyphen. Vreau să văd românii excelând în domeniul jocurilor și titlurile voastre precedente arată că puteți mai mult. Probabil că ați turnat mult efort în Duality, dar jocul aici de față nu este pentru mine. ■

Paul Policarp



Simulator de TRON

VERDICT LEVEL

\+
- fărâmele de atmosferă creată
- faptul că afli despre Uplink din el

−
- gameplay-ul dintr-un singur clic

PE SCURT:

O continuare care nu merită nici timp, nici bani investiți. Jocurile precedente sunt mult mai bune.

5

Gen Hacking simulator **Producător** Exosyphen Studios **Distribuitor** Steam **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** hackerevolutionduality.com

CERINȚE MINIME:

Procesor Intel/AMD 1.0 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** Nu. Măcar atât.

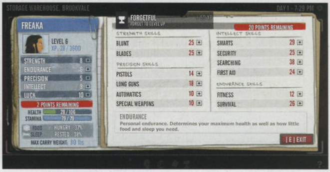
ALTERNATIVA UPLINK

Am spus deja despre el tot ce puteam să spun. E ceea ce Duality putea să fie.

The Last Stand: Union City

http://armorgames.com/play/12009/the-last-stand-union-city





Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Left 4 Dead sau Resident Evil în timpul orelor de muncă? Greșit! De câteva luni, un WebGame (HTML5, Java și Unity mă împing să renunț la denumirea generică de Flash-uri pe care o dau de obicei acestor tipuri de jocuri) și-a făcut loc printre mediocri și a devenit (după ce majoritatea bug-urilor au fost îndepărtate) unul dintre cele mai bune înlocuitoare de AAA-uri cu zombilitici existente. Atât de bun (ca Flash) încât am decis să-i dau juma' de pagină. Lucru pe care aș dori să-l fac pe viitor cu toate mini-jocurile care se apropie de consoartele lor mai mari. M-am distrat mai bine de 6 ore așa cum nu m-am mai distrat de mult. Pe străzile Orașului Unirii, cu ranga, bâta, lopata și pistolul. Am ajutat cei câțiva oameni rămași în viață care, în schimb, m-au lăsat să dorm în casele lor „sigure". Am răscolit peste tot, toalete, subsoluri și birouri, după hrană, prim ajutor, muniție, dar nu numai. În spatele unei băcănii am găsit chiar și o supraviețuitoare care s-a oferit să mă urmeze. I-am dat un pistol și am plecat împreună mai departe. Noaptea mai deschideam din când în când lanterna, dar preferam mai mult să iau zombii prin surprindere. O seceră și mai apoi o katană s-au dovedit perfecte în acest scop, dar și silențioase, iar în timp mi-am mărit iscusința în mânuirea armelor tăioase. Câteva străzi mai încolo, un alt supraviețuitor m-a ajutat cu un pistol cu amortizor care nu atrăgea atât de mult atenția asupra noastră. Câteva seifuri mi-au dat peste cap planurile, dar câteva cărți m-au învățat cum să le deschid. Drumul de întoarcere a fost destul de greu, dar a meritat. Un shotgun, o mască de gaze și câteva pastile care să mă țină treaz mai mult. Nu știu dacă are vreun sens, dar mi-am ales haine închise la culoare. Am găsit un arc… oau, păcat că nu am decât 8 săgeți, trebuie să găsesc mai multe, mi-am îmbunătățit și talentul de cercetaș, acum sunt în stare să găsesc mai mult din orice. Valuri de zombii încep să apară, iar înscrisurile de pe pereți sunt din ce în ce mai îngrozitoare, trebuie să dorm și să mănânc, fata care mi-a fost alături atâta timp a fost mâncată de câini. Sunt singur în canale…

Spectromancer

http://www.kongregate.com/games/fighter106/spectromancer-gamers-pack

Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Magic: The Gathering sau Pokémon în timpul orelor de muncă? Greșit! De câțiva ani, un WebGame a tot crescut printre mediocri și a devenit (după ce a fost echilibrat, i s-au adăugat o campanie și multe alte opțiuni) unul dintre cele mai bune înlocuitoare de jocuri cu cărți în genul celor cu care ne tot omoară domnul Policarp de ani de zile. Pe lângă faptul că e bun, ușor de înțeles și complex în același timp, aș vrea să mai subliniez și că producătorul (același și pentru M.: The Gathering) a avut răbdarea și puterea de a răspunde tuturor celor care au comentat constructiv pe marginea jocului. A modificat în timp conform cererii și a avut numai de câștigat. Succesul lui a inspirat, alți producători începând la rândul lor să răspundă comentariilor. Un trend bestial pe care sper ca din ce în ce mai mulți să-l adopte. A! și să nu uit: dacă vă plac strategiile pe ture, după ce terminați campania pe Normal, reîncepeți pe Very Hard, nu vă va mai trebui nimic pentru o perioadă bună de timp. Iar varianta download-abilă are și multiplayer.





Raze 2

http://armorgames.com/play/12275/raze-2

Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Quake sau Unreal în timpul orelor de muncă? Greșit! De câteva luni, un WebGame a apărut de nici unde printre mediocri și a devenit unul dintre cele mai bune înlocuitoare de AAA-uri cu pac-pac existente. De fapt, acest Raze 2 ar fi meritat și el juma' de pagină, dar conceptul atât de familiar îmi permite să-l descriu și într-un spațiu mai mic. Avansezi în poveste câștigând împotriva echipei adverse în sisteme clasice de tip: Deathmach, Elimination, Domination, Capture the Flag și Juggernaught. Jocul are 7 tipuri de arme aducătoare de bucurie, care pot fi îmbunătățite, abilități și echipament care pot fi cumpărate, bonusuri și challenge-uri. Îi lipsește doar multiplayer-ul, care probabil va fi adăugat în Raze 3, un minijoc care va avea toate șansele să ocupe toată pagina. Să vedeți panoul de opțiuni grafice; unele portări de pe console nu au atâtea opțiuni câte are acest flash.

■ ncv

COLONIŞTII DIN CATAN NAVIGATORII



Toate pânzele sus

A trecut cam o săptămână de când am participat la faza locală din Timişoara a Concursului Intergalactic (sau ceva de genul) de Coloniştii din Catan şi am eşuat lamentabil să mă calific mai departe. Sper că unul din voi trei care citiţi rubrica asta aţi avut ceva mai mult noroc. Singurul meu achievement a fost că am reuşit să fiu Gigi Becali în toate trei rundele, adică să controlez 2-3 regiuni care produc oi şi să am şi un port specializat. Măcar ceva să le pot povesti nepoţilor... M-am consolat cu un meci de Navigatorii.

Şi dacă tot am adus vorba...

Navigatorii e primul expansion pack apărut pentru Coloniştii din Catan, iar pentru a-l juca, e nevoie de jocul original. Elementul de bază adus în plus este, evident, navigaţia. Componentele adăugate la jocul original sunt câteva hexagoane cu resurse, dintre care şi două care produc „aur" (orice resursă la alegerea jucătorului), hexagoane cu apă şi corăbii pentru fiecare jucător. În plus, hoţul mai primeşte un coleg în persoana piratului.

Corăbiile reprezintă de fapt rute maritime şi sunt construite şi amplasate exact ca şi drumurile, cu restricţia de a fi puse pe mare sau pe coastă. Trecerea de la un drum la o rută maritimă trebuie să fie făcută prin intermediul unei aşezări sau al unui oraş. Corăbiile costă o resursă de lemn şi una de lână (explicată graţios ca fiind pentru velele navei).

Diferenţa majoră între jocul original şi Navigatorii este faptul că o hartă, pe lângă faptul că este mult mai mare, este formată dintr-un arhipelag de insule. Amplasarea acestora se face pe baza unuia din scenariile din manual, fiecare cu reguli speciale. Unele obligă jucătorii să pornească dintr-un anumit loc, altele permit amplasarea oraşelor pe oricare dintre insule. Fiecare scenariu are anumite criterii pentru victorie şi de obicei şi câte o modalitate de a primi puncte bonus (construirea de oraşe într-un anumit loc, explorarea unei insule şi aşa mai departe).

Partea cea mai interesantă este varianta de a construi o porţiune din hartă cu „fog of war", adică de a o lăsa neconstruită şi de a pune hexagoanele aleator în momentul în care unul din jucători construieşte un drum sau o corabie către porţiunea respectivă, deşi aş recomanda restricţionarea acestei variante la insule şi nu la oceane, deoarece resursele sunt prea importante pentru a le irosi fără a şti în ce investeşti.

Un scenariu special este cel cu monumente. Un jucător îndeplineşte anumite criterii (câte unul diferit pentru fiecare din cele patru monumente, de exemplu un oraş de o parte şi alta a unei strâmtori pentru Colos), iar apoi foloseşte o cantitate exorbitantă de resurse timp de patru ture pentru a considera monumentul construit.

Spuneam mai devreme că există un nou tip de hoţ: piratul. Regulile pentru mutarea acestuia sunt asemănătoare cu cele pentru hoţ (se mută când zarurile arată 7 sau când cineva joacă o carte soldat), dar previzibil se poate muta doar pe regiunile cu apă. Cel care a mutat piratul poate să fure o carte de resurse de la posesorul unei rute maritime adiacente şi blochează continuarea rutei respective cât timp rămâne în acel loc.

Cam atât ar fi de spus despre Navigatorii... Nu e la fel de complex ca şi Oraşe şi Cavaleri, dar multitudinea de scenarii îi dă rejucabilitate. Şi, desigur, expansionurile sunt compatibile unul cu celălalt.

■ **Paul Policarp**

OFERTANT idealboardgames.ro







ASUS G74SX

Laptop de gaming dintr-o bucată

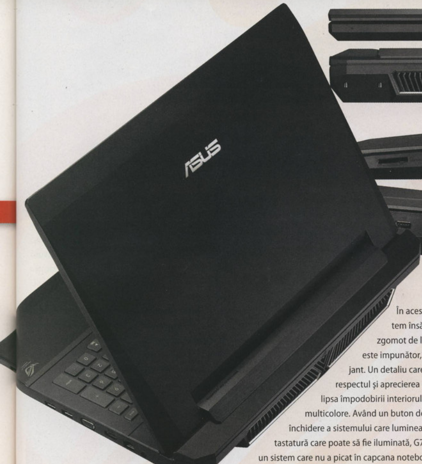
Ofertant: Partenerii ASUS **Preț:** aproximativ 6500 lei

Există notebook-uri care, într-un design compact, înghesuie un procesor puternic și un cip grafic mainstream și, din întâmplare, se comportă decent și în ceea ce privește gamingul. La polul opus, există laptopuri masive care, din păcate, sunt extrem de zgomotoase și fie au un procesor mai slab și o placă video mai bună, fie au o placă video foarte bună numai că veche, cu rezultate dezamăgitoare în titlurile noi. Cu G74SX, ASUS a creat un notebook care transpiră gaming prin liniile de design și emană puterea necesară unei experiențe de gaming actuale printr-o configurație high end. Depășind multe bugete de gaming, G74SX impune respect utilizatorului cam pe aceeași linie cu un Alienware la fel de masiv. Astfel de sisteme, cu G74SX în frunte, reușesc să cucerească orice participant la conferința de lansare prin designul masiv și textura neagră mată perturbată doar de câteva leduri albe și mențin interesul treaz posibilului client și la 10 minute după ce a pus mâna pe ele.



Chiar dacă, de cele mai multe ori, când vorbim de configurație, începem cu altceva, cei 16 GB RAM DDR3 1333 sunt parcă primul lucru care atrag atenția. Deși nu este singurul sistem care a atins acest prag psihologic, deocamdată sunt prea puține astfel de sisteme încât să nu mai fie interesant. Are 4 sloturi de memorie RAM, umplute cu câte 4 GB fiecare, dar aici trebuie să tragem linia în ceea ce privește maximul suportat de acest sistem mai mult sau mai puțin portabil. Legat de configurație, chiar dacă toate versiunile de G74SX încorporează un procesor de vârf aparținând celei de-a doua generații de procesoare Core i7, intitulat i7-2630QM, nu același lucru se poate spune despre cantitatea de memorie RAM. Din păcate, foarte multe variante de G74SX de la ASUS au doar 8 GB față de cei 16 din versiunea pe care am primit-o noi. Stocarea, datorită spațiului pentru 2 unități de stocare cu format 2,5 inchi, care în practică include câteva combinații de SSD și hard disk normal, în cazul nostru a fost alcătuită dintr-un hard disk de 500 GB și încă unul de 750 GB, ambele cu o viteză de 7200 RPM. Procesorul, centrul întregului sistem, pe lângă faptul că este perfect capabil să mute tot centrul computațional al sistemului din GPU în CPU, dispune de noul WiDi. Compatibilitatea cu noul standard pentru panouri Wireless de la Intel permite oricărui PC cu procesor Core i de a doua generație să folosească un televizor ca un al doilea monitor în condițiile în care respectivul televizor este legat prin HDMI la un receiver WiDi. În ceea ce privește GPU-ul, avem în față un notebook de gaming (NVIDIA GeForce GTX560M cu 3 GB GDDR5 de memorie dedicați, al cărui procesor dedicat lucrează la 1550 MHz și memoria este tactată la 2500 MHz), care impune respect utilizatorului în condițiile în care cu







greu găsește un chipset grafic portabil mai performant. Ecranul încorporează un panou de 17,3 țoli în diagonală, capabil de o rezoluție maximă Full HD și o rată de refresh de 120 Hz, compatibilă cu, ați ghicit, NVIDIA 3D Vision, dacă vă încântă conceptul. Conectica, deși nu este surprinzătoare, este suficientă din orice punct de vedere. 4 porturi USB, din care unul este 3.0, un Kensington lock, HDMI, VGA, Gigabit Ethernet, un card reader, o intrare de microfon și o ieșire de căști: acestea sunt elementele de conectică vizibilă în ceea ce privește gigantul de 4,28 kg cu dimensiuni generoase. Cei 420 x 325 x 20,9-62 milimetri care definesc limitele carcasei lui G74SX sunt mai mult decât te-ai aștepta de la orice notebook. Singurul lucru mai ascuns pe lateral este o unitate optică Blu-ray Player cu viteză de inscripționare 2X. Chiar dacă nu folosiți unitatea optică foarte des, merită să luați în calcul că discurile Blu-ray s-ar putea să reprezinte una din cele mai fiabile soluții de back-up.

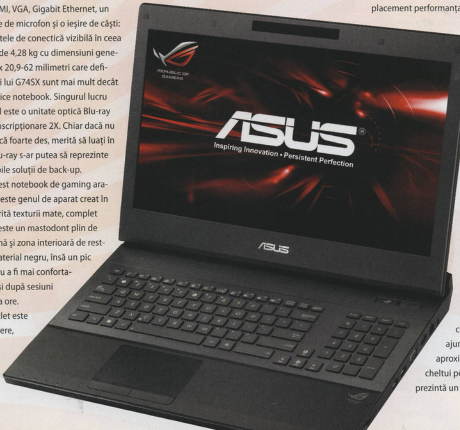
Chiar și așa, acest notebook de gaming arată impecabil, G74SX este genul de aparat creat în afara timpului. Datorită texturii mate, complet negre, notebook-ul este un mastodont plin de talente evidente. Până și zona interioară de restpad este dintr-un material negru, însă un pic mai cauciucat, pentru a fi mai confortabil la atingere chiar și după sesiuni de gaming de câteva ore. Tastatura de tip Chiclet este confortabilă la atingere, cursa este potrivită pentru o utilizare intensă, poate un pic zgomotoasă.

În acest tip de sistem însă, un pic zgomot de la tastatură este impunător, nu deranjant. Un detaliu care merită tot respectul și aprecierea mea este lipsa împodobirii interiorului cu leduri multicolore. Având un buton de pornire-închidere a sistemului care luminează alb și o tastatură care poate să fie iluminată, G74SX este un sistem care nu a picat în capcana notebook-urilor ce cred că pot justifica orice aglomerație de culori, nuanțe, auriu, argintiu, leduri, butoane sau striații prin simplul fapt că sunt de gaming.

Legat de alte detalii de interior, nu lipsește nici combinația Wireless N cu Bluetooth, la care se mai adaugă un chipset audio certificat THX TruStudio și EAX Advanced HD 5.0. Legat de sonorizare, având în vedere dimensiunile generoase ale notebook-ului, sunetul emis de boxele încorporate ar fi putut fi mai bun, mai complex în ceea ce privește gama de frecvențe surprinsă, dacă folosiți însă niște căști de calitate, veți observa calitățile cipului audio intern.

Acest notebook a fost construit pentru performanță în gaming. După ce v-ați asigurat că aveți activat profilul high performance și ați renunțat la orice speranță că bateria ar putea ține mai mult de o oră, puteți începe experiența gamingului de înaltă definiție. Indiferent că jucați Crysis 2, Dirt 2, Far Cry 2 sau Lost Planet 2, la rezoluție Full HD cu detalii pe High vă puteți aștepta să obțineți o medie de 35 până la 45 FPS-uri. Chiar este impresionant să vezi că un notebook semi-portabil se poate lua la trântă cu jocuri pretențioase din sezonul 2010-2011 și să câștige. Într-adevăr, se poate și mai bine, însă trebuie să aveți în vedere că nu dați 12500 de lei pe un Alienware M17x, ci dați destul de aproape de jumătatea acestei sume pentru un nivel de performanță asemănător. Chiar dacă la un desktop replacement performanța nici nu trebuie băgată în seamă, pe presetul de power save, cu luminozitate la 40%, merită să știți că 2 ore fără cinci minute puteți naviga liniștit pe internet fără fir.

În definitiv, ASUS G74Sx este un notebook care se adresează utilizatorilor pasionați de gaming, dar care au suficient bun gust încât nu neglijează un design bine gândit și nici nu se lasă păcăliți de o colecție de porturi pe care poate nu le folosesc niciodată, dar care se reflectă în preț. Acest sistem arată bine, are un ecran foarte bun, o tastatură de cursă lungă și un touchpad spațios. Având în vedere că și configurația este pe măsură, chiar dacă nu credeam că voi ajunge să fac această afirmație, cei aproximativ 6500 lei pe care îi puteți cheltui pe o variantă de ASUS G74SX reprezintă un preț corect.



SONY DSC-TX10

Compact bun de folosit sub apă



În urmă cu aproximativ un an și jumătate am avut ocazia să interacționez cu unul din cele mai performante aparate foto ultra compacte: DSC-TX5. Avea un senzor Exmor R ce putea realiza imagini la 10 MP, putea filma până la 3 metri adâncime și, cel mai important, putea fi dat de pământ de la aproximativ 1,5 – 1,7 metri, ideal pentru aproape toate scenariile. După succesul vechiului model, SONY a dezvoltat aceeași idee într-un produs complet nou, DSC-TX10.

Cu un preț cu mult peste media compactelor actuale, chiar și cu aceiași 16 megapixeli, TX10 este un aparat solid, compact, care nu doar își propune să fie bun în aproape orice context, ci și reușește aproape de fiecare dată. Poate filma Full HD sau poate fotografia până la 5 m adâncime, rezistă la căderi de până la 1,5 metri înălțime și este construit în așa fel încât niciun fir de praf sau nisip să nu se poată strecura în interiorul său. Dacă s-ar realiza un top cu aparatele pentru off road, acesta s-ar putea să fie cel mai compact.

Noul compact folosește un senzor 1/ 2.3in Exmor R CMOS, creat in house, capabil de capturi la o rezoluție nativă de 16,2 megapixeli. Este, ca aproape toate compactele recente de la Sony, un senzor backside illuminated (BSI). În practică, acest aspect se reflectă în posibilitatea de a atrage mai multă lumină. Modul în care se întâmplă acest lucru se explică prin mutarea electronicii din fața în spatele senzorului. Pe lângă imagini mai luminoase în semiîntuneric și întuneric, un senzor Exmor R se reflectă și într-o cantitate mai mică de zgomot de imagine în aproape orice situație. De procesare se ocupă Bionz, un procesor performant în general la Sony. Din păcate, aici, când vine vorba de cadre multi shoot, 10 FPS-uri pot fi realizate doar la o rezoluție de 400 x 600. Sensibilitatea ISO poate fi ajustată de la 125 până la 3200. Pe partea de optică, TX10 este capabil de un zoom optic 4X și oferă echivalentul unei plaje focale de 25-100mm în 35mm.

Designul ultracompact este definit printr-o grosime de 18 mm, extrem de puțin după orice standard și în același timp perfect pentru a fi ascuns în orice obiect de vestimentație, sub apă sau deasupra ei. Lentila descrisă mai devreme este acoperită de un capac glisant care, pe lângă rolul evident de protecție, servește la pornirea și oprirea aparatului. Trebuie menționat că rigiditatea deplasării respectivului capac a fost perfecționată suficient pentru a nu se reflecta în porniri accidentale ale dispozitivului. Având în vedere cursa pentru un design cât mai atrăgător, trebuie atrasă atenția asupra liniilor folosite în TX10. Acest aparat este extrem de ușor de ținut în mână și, chiar dacă anumite comenzi aplicate pe touchscreen necesită o a doua mână, confortul de utilizare este deosebit. În definitiv, Sony DSC-TX10 este un aparat pe care îl simți ușor, confortabil și, chiar dacă recomandabil ar fi să-i legați șnurul din pachet pentru a nu-l pierde prin apă, acest aspect nu este decât o dovadă suplimentară a dimensiunilor reduse. Există și un buton separat pentru on/off. Acesta vă ajută să ajungeți și mai ușor la pozele sau filmările pe care le-ați făcut recent, însă oricum sunteți nevoiți să glisați capacul pentru a începe o nouă captură. Ca butoane fizice mai sunt doar un switch de zoom in-out, un buton pentru captură video, unul pentru redare și unul pentru declanșarea capturii foto. Restul comenzilor și parametrilor pot fi modificați folosind exclusiv ecranul generos, sensibil la atingere. Panoul integrat are un raport de aspect 16:9 și chiar dacă aparent ocupă aproape tot spatele aparatului, în partea dreaptă există o margine neagră perfectă pentru a ține aparatul în mână fără a activa accidental o funcție. Având în vedere importanța unui ecran de calitate, în cazul TX10, Sony nu a făcut niciun



compromis. Ecranul este luminos, răspunde foarte bine la comenzi, iar implementarea tehnologiei touch este făcută intuitiv. Indiferent dacă vreți să modificați punctul de focus printr-o atingere, să ajustați timpul de expunere sau să alegeți o scenă dintre cele predefinite, din câteva atingeri sigur ați obținut ce vă interesează. Singurul context în care s-ar putea să aveți probleme ar fi soarele puternic de vară care vă bate direct în aparat, însă și atunci fotografiile se vor putea vedea foarte bine. Din păcate, butoanele virtuale s-ar putea să nu mai fie așa de evidente din cauza reflecțiilor. Chiar dacă are puține butoane, pentru a fi sigilat perfect, capacul care acoperă bateria și slotul pentru SD/SD HC/SD XC și capacul care acoperă portul Mini HDMI și pe cel de încărcare sunt acoperite cu un strat suplimentar de cauciuc. Legat de mediile de stocare, ca toate celelalte aparate recente, noul TX10 suportă atât SD-uri, cât și Sony Memory Stick Pro sau Memory Stick Pro Duo.

Pe partea de fotografiere, chiar dacă v-ați obișnuit să nu aveți pretenții foarte mari de la un compact, având în vedere prețul, TX10 era obligat să impresioneze și e departe de a-și dezamăgi utilizatorii. Folosind un banal mod Intelligent Auto, compactul rezistent la șocuri atrage atenția asupra performanței în detectarea scenelor și în folosirea complet automată a unor artificii precum expuneri succesive, jocuri de ISO și Flash pentru obținerea celui mai bun rezultat. Modul avansat Superior Auto este cea mai bună demonstrație a funcționalității de HDR în aparat, realizat prin suprapunerea mai multor expuneri. Eficient pe timp de noapte, este impresionant să vezi ce poate să facă superior auto și în scene de zi, cu nori, soare, iarbă sau clădiri. Dacă vă permit condițiile, Superior Auto generează unele din cele mai impresionante cadre. Pe lângă scene al căror nume este sugestiv, precum Anti motion Blur, Hand held Twilight sau Backlight Correction HDR, TX10 încorporează și un Program auto mode destinat celor care vor să se joace cu ISO-ul, balansul de alb, focusul și alți câțiva parametri.

Dacă sunteți înnebuniți după panorame, TX10, în particular și aparatele foto Sony în general creează cele mai surprinzătoare astfel de cadre cu ajutorul modului iSweep Panorma. Nu sunteți nici măcar restricționați să plimbați aparatul de la stânga la dreapta sau de la dreapta la stânga pentru a imortaliza o panoramă. Neputând să lipsească afilierea lui TX10 la trendul 3D, dacă aveți un televizor compatibil, cu siguranță va fi o bucurie să vedeți atât imagini statice în 3 dimensiuni captate cu TX10, cât și panorame 3D. Dacă nu aveți un televizor compatibil, folosind modul Sweep Multi Angle 3D, puteți crea imagini pseudo-3D, pe care le puteți vedea pe ecranul aparatului, dar în care, pentru a vedea efectul 3D, sunteți obligați să mișcați aparatul foto.

În ceea ce privește captura video,TX10 funcționează impecabil în foarte multe situații. Filmează AVCHD atât la rezoluție 1080i cu o rată de date egală cu 24 Mbps, cât și 1080p la o rezoluție de 1440 x 1080p. Nu lipsesc nici modurile 720p sau VGA, însă dacă luăm în calcul volumul de informație pe care poate să-l integreze într-o filmare 1080p, ar fi păcat să folosiți și altceva. Restricția este de 29 de minute pe fișier, situație în care, la calitate maximă Full HD, un clip de durata menționată mai sus ajunge până la 6 GB. Microfonul folosit la filmări este stereo, de calitate, și include și filtre pentru vânt. Dacă vă interesează să captați un cadru impromptu în timp ce filmați, o puteți face la o rezoluție de 2304 x 1296.

Având în vedere ușurința de utilizare, butoanele cu funcții clare, interfața prietenoasă, la care se mai adaugă și elementele de design și de performanță cu mult peste medie, TX10 este un aparat foarte reușit și, în același timp, unul care poate atrage un public foarte numeros.



Ofertant: Partenerii Sony **Preț:** 1400 lei



Shogun Bros. Chameleon X1

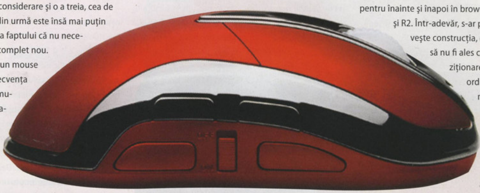
Mouse cu gamepad dedesubt

Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution **Preţ:** 240 lei

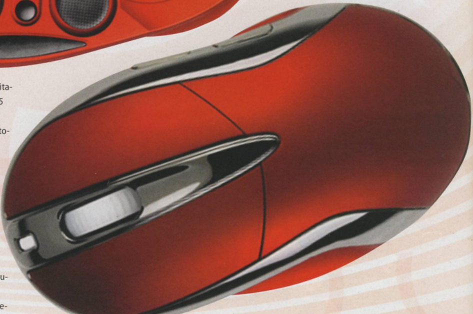
Din când în când, anumiţi producători combină funcţionalitatea a două produse într-unul singur, cu mai mult sau mai puţin succes. Shogun Bros. (www.shogunbros.com), al căror singur produs creat pare să fie cel venit la test, şi-a încercat norocul cu o combinaţie destul de fericită: un mouse de gaming şi un gamepad. Pe lângă cele două funcţii menţionate, poate fi luată în considerare şi o a treia, cea de telecomandă. Aceasta din urmă este însă mai puţin impresionantă din cauza faptului că nu necesită un set de butoane complet nou.

Practic vorbim de un mouse fără fir care foloseşte frecvenţa de 2,4 GHz pentru a comunica cu un receptor ultracompact pe care îl puteţi înfige în portul USB de la desktop sau notebook. Tehnologia de urmărire a mişcărilor este optică, iar pe partea de compatibilitate, orice sistem de operare Windows începând cu '95 nu ar trebui să aibă nicio problemă în a conlucra cu Chameleon X1. Cel puţin aşa menţionează producătorii pe site-ul oficial. Noi ne-am jucat cu el doar pe Windows 7, iar pe partea de conectivitate nu am avut nicio problemă. În plus, sistemul de operare a făcut o treabă foarte bună la instalarea tuturor driverelor aferente multitudinii de butoane de pe suprafaţa dispozitivului.

Dacă vă interesează funcţia de mouse, merită să reţineţi că veţi avea nu mai puţin de 7 butoane configurabile la care se mai adaugă o roată de scroll, iar dacă vă interesează partea de gamepad, numărul sare la 14 butoane. Pe lângă numărul foarte mare de butoane, pe suprafaţa inferioară au fost integrate şi două stick-uri analogice pentru o precizie mai mare în aproape orice joc în afară de Mortal Kombat. Rezoluţia de lucru a mouse-ului este ajustabilă şi poate fi modificată de la 400 până la 1600 în trepte de 400. La capitolul design, chiar dacă mouse-ul pare ambidextru, poziţia butoanelor din partea dreaptă vă va convinge că jucăria a fost gândită pentru dreptaci.







Pe lângă tastele direcţionale şi cele 4 butoane marcate cu A, B, X, Y, pe suprafaţa gamepadului butoanele Select şi Start vor aminti de gamepadul de Xbox. În momentul în care activaţi modul gamepad, câteva butoane aferente funcţiei de mouse îşi vor schimba de asemenea rolul. Cele două butoane de ajustare a DPI-ului vor deveni L1 şi R1, iar butoanele pentru înainte şi înapoi în browser vor avea rolul de L2 şi R2. Într-adevăr, s-ar putea ca, în ceea ce priveşte construcţia, cei de la Shogun Bros să nu fi ales cea mai ergonomică poziţionare a butoanelor. În altă ordine de idei însă, scopul nobil are toate şansele să fie încununat de succes mai ales în cazul utilizatorilor care au un pic de răbdare să se obişnuiască cu această poziţionare.

Per ansamblu, Chameleon X1 este un mouse reuşit. Răspunde foarte bine chiar şi în jocuri mai alerte precum Quake sau Call of Duty, iar dacă vă încântă ideea de a folosi ocazional un gamepad, cel integrat pe baza acestui mouse face o treabă suficient de bună încât să nu vă afecteze performanţa într-un joc de curse sau într-un action-adeventure. Autonomia aparatului este asigurată de o baterie AA de 1,5V iar dacă optaţi pentru utilizarea unui acumulator, îl puteţi încărca prin conectarea unui cablu mini USB la portul aferent, ascuns sub capacul de sub podul palmei.



PowerColor Radeon HD6970 PCS+

Placă video DirectX11

PowerColor este una dintre companiile care încearcă pe cât posibil să impresioneze nu doar prin performanța produselor, ci și prin zgomotul cât mai scăzut. Având în vedere că sistemele desktop oricum au pierdut o cotă impresionantă din piață, cei mai mulți dintre noi au renunțat la sistemele clasice din cauza consumului mare de energie electrică asociat unui desktop și a ventilatoarelor zgomotoase care, odată cu trecerea timpului, s-au înmulțit în interiorul carcasei.

PowerColor Radeon HD6970 PCS+ este un model a cărui construcție a avut ca scop, pe lângă evitarea designului generic oferit de AMD pentru chipset-ul său grafic Radeon HD6970, un nivel mai mic de zgomot datorat unui sistem de răcire original, cu heatpipe-uri și două ventilatoare de mari dimensiuni. Legat de acest aspect, dacă în modul obișnuit de utilizare placa video nu s-a încălzit aproape deloc, în Full Load, heatpipe-urile și radiatorul au început să se încălzească foarte tare. Chiar și în acest condiții însă, placa a fost extrem de silențioasă și nu s-au înregistrat niciun fel de incidente: blocări sau reporniri ale sistemului.

Ca specificații, vorbim de o placă video construită în jurul chipsetului care dă numele produsului, ce ocupă două sloturi în momentul în care este instalată pe o placă de bază cu un slot PCI Express 2.0. Are 2 GB de memorie dedicată GDDR5, a căror frecvență de lucru gravitează în jurul valorii de 1425 MHz, în timp ce GPU-ul lucrează la 940 MHz. Pe lângă memorii și GPU, performanța acestui produs mai este asigurată de 96 de unități de texturare și 1536 de unități de tip stream. Față de specificațiile standard ale AMD, pentru chipset-ul 6970, PowerColor a urcat frecvența GPU-ului de la 880 MHz la cei 940 MHz menționați mai sus, în timp ce memoria a fost urcată de la 1375 MHz.

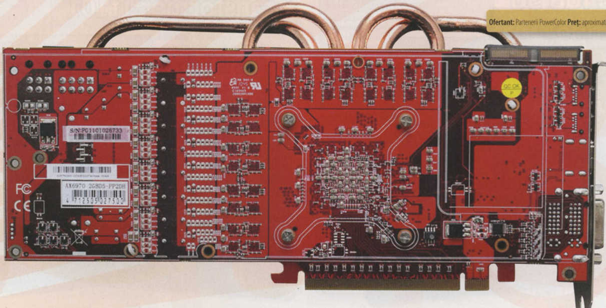
Având în vedere că placa video devine relevantă în jocuri mai mult decât în orice altceva, în Alien Versus Predator, care continuă să fie o referință printre jocurile construite pe DirectX 11, acest model PCS+ a obținut 33,4 FPS la o rezoluție de 2560 x 1600, 61,2 FPS-uri la o rezoluție de 1920 x 1200 și 67,5 FPS în testul Full HD (1920x 1080), cu mențiunea că nivelul de detalii din joc a fost setat pe maxim. În Dirt 3, folosind presetul de detalii Ultra, cele 44,3 cadre pe secundă obținute în medie de această placă la o rezoluție de 2560 x 1600 nu fac decât să reconfirme că o sesiune de gaming 4K este posibilă din momentul în care alocați aproximativ 1500 de lei achiziției unei plăci video.

Pentru comparație, am mai folosit 3DMark Vantage în care scorul obținut în testul Performance a fost P23534, iar în Extreme a fost X11784, în timp ce în 3DMark 11, rezultatele au scăzut până la P5572 (Performance) și X1886 (Extreme). În alt test de referință, Unigine Heaven Benchmark, dacă la o rezoluție de 2560 x 1600 media de cadre pe secundă a fost de 25,5 FPS-uri, în modul Full HD această cifră a crescut la 40 FPS.

În definitiv, PowerColor Radeon HD6970 PCS+ este o placă video performantă, silențioasă și cu un raport preț/performanță demn de luat în calcul. Dacă prețul de 1500 de lei vi se pare mult pentru o placă video, merită să luați în calcul că gamingul 4K nu poate fi ieftin.

■ **Alexandru Puiu**

Ofertant: Partenerii PowerColor **Preț:** aproximativ 1500 lei



TABLETE PE ALESE ACUM LE AVEM PE TOATE

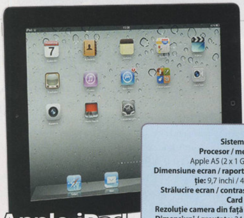
Chiar dacă a durat mai mult decât s-ar fi așteptat Steve Jobs la lansarea primului iPad ca tabletele să devină populare, la aproape un an și jumătate de la lansarea primului dispozitiv aflat între smartphone și notebook, aproape toți producătorii de hardware au creat o tabletă. Funcționalitatea, dar mai ales diversitatea tabletelor care se află acum pe piață ne îndreaptă spre achiziția unui astfel de aparat. Nici măcar nu ține de iPad, care continuă să fie cea mai populară tabletă de pe piață, tabletele în general sunt cele mai bune dispozitive pentru navigat pe internet, cele mai bune aparate pe care te poți uita la poze, unele din cele mai bune dispozitive de lectură sau consum de conținut multimedia.

Într-adevăr, există avantaje și dezavantaje asociate oricărui dispozitiv, probleme de funcționalitate care încă nu transformă tableta în cea mai eficientă soluție pentru muncă, aceste probleme însă se rezolvă cu o viteză extrem de mare. Soluții precum ASUS Transformer, care de altfel poate fi achiziționat cu un dock de tastatură, suportă o tastatură sau un mouse pe USB, ca să nu mai vorbim de TV Out, care e departe de a fi un lux la aproape toate tabletele. Prețul continuă să fie o problemă destul de mare, însă autonomia, ecranul de calitate la aproape toate variantele de tablete prezente la test, la care se mai adaugă magazinele de aplicații cu o mulțime opțiuni de jocuri, aplicații office și nu numai, toate reușesc să justifice un procent considerabil din sumele de achiziție. Având în vedere faptul că foarte multe tablete încep să se găsească și la operatorii de telefonie mobilă, prețurile de achiziție sunt și mai mici în contextul prețurilor subvenționate de abonamente pe unul sau doi ani.

Îmbucurătoare este viteza cu care noile dispozitive sunt lansate în țara noastră. Nu mai trece o jumătate de an pentru ca orice componentă electronică de peste ocean să ajungă la noi, tabletele nefiind o excepție de la această regulă.

În ceea ce privește achiziția unei tablete, sunt trei lucruri pe care trebuie să le aveți în vedere. În primul rând, calitatea ecranului împreună cu dimensiunea sa sunt vitale pentru o utilizare plăcută. Indiferent dacă folosiți tableta și în exterior, unghiurile de vizibilitate combinate cu un contrast și o putere luminoasă mare definesc un ecran bun și ca urmare o tabletă de calitate. Greutatea este al doilea aspect care trebuie luat în calcul. Este bine știut că tableta e un dispozitiv de navigat pe internet, de vizualizat poze, de citit cărți sau de uitat la filme, ca urmare e absurd să obosești după ce ai ținut 10 minute o tabletă în mână. Autonomia este pe același nivel de importanță cu display-ul și greutatea. O tabletă trebuie să reziste o zi de muncă, o tabletă nu trebuie ținută în permanență la priză cum facem de cele mai multe ori cu un laptop. Tableta, lăsând la o parte telefonul mobil, trebuie să fie cel mai portabil dispozitiv pe care îl dețineți și în același timp cea mai capabilă sursă de divertisment. E simplu, pentru asta a fost gândită.

Legat de conectivitate, toate tabletele prezente la test au un cip Wireless N, iar exceptând TouchPad-ul de la HP, toate au modul 3G HSPA care se reflectă într-un slot de SIM sau MicroSIM pe marginea aparatului.



1

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: IOS 4.3
Procesor / memorie RAM/ Flash: Apple A5 (2 x 1 Ghz) / 512 MB / 64 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 9,7 inchi / 4:3 / 1024 x 768 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 364 cd/m² / 150:1
Card Reader / HDMI: - / -
Rezoluție camera din față / spate: 0,3 / 0,7 MP
Dimensiuni / greutate: 24 x 0,9 x 19 cm / 660 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 6:39 / 4:50 h / 2,1 / 8 s
PREȚ APROXIMATIV: 770 EUR

Apple iPad 2 64GB 3G



SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 3.x
Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 Ghz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10,1 inci / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 318 cd/m2 / 125:1
Card Reader / HDMI: microSD/miniHDMI
Rezoluție camera din față / spate: 0,8 / 5 MP
Dimensiuni / greutate: 27 x 1,4 x 17 cm / 695 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 6:09 / 3:11 h / 2.0 / 14 s
PREȚ APROXIMATIV: 500 EUR

Asus Eee Pad Transformer Tf101

2



3

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: BlackBerry Tablet OS
Procesor / memorie RAM/ Flash: Texas Instruments OMAP 4430 (2 x 1 Ghz) / 1 GB / 16 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15:9 / 1024 x 600 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 449 cd/m² / 169:1
Card Reader / HDMI: - / -
Rezoluție camera din față / spate: 2.4 / 3.8 MP
Dimensiuni / greutate: 19 x 1,1 x 13 cm / 430 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 5:46 / 3:29h / 2.3 / 4.5 s
PREȚ APROXIMATIV: 440 EUR

BlackBerry Playbook

HTC Flyer UMTS

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 2.3
Procesor / memorie RAM/ Flash: Qualcomm MSM8255 (1x 1,5 Ghz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15:9 / 1024 x 600 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 340 cd/m² / 159:1
Card Reader / HDMI: microSD/miniHDMI
Rezoluție camera din față / spate: 0.9 / 5.1 MP
Dimensiuni / greutate: 20 x 1,4 x 12 cm / 420 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 5:06 / 3:58 h / 2.3 / 14.9 s
PREȚ APROXIMATIV: 590 EUR



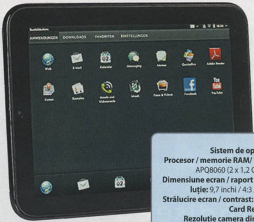
4

5 Samsung Galaxy Tab P100



SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 2.2
Procesor / memorie RAM/ Flash: Samsung Hummingbird (1x 1 Ghz) / 512 MB / 16 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15:9 / 1024 x 600 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 266 cd/m² / 146:1
Card Reader / HDMI: MicroSD / -
Rezoluție camera din față / spate: 1.2 / 3.1 MP
Dimensiuni / greutate: 19 x 1,2 x 12 cm / 385 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 4:54 / 3:37 h / 6,1 / 20,28 s
PREȚ APROXIMATIV: 360 EUR

6 HP TouchPad



SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: WebOS 3.0
Procesor / memorie RAM/ Flash: Qualcomm APQ8060 (2 x 1,2 Ghz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 9,7 inchi / 4:3 / 1024 x 768 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 290 cd/m² / 152:1
Card Reader / HDMI: - / -
Rezoluție camera din față / spate: - / -
Dimensiuni / greutate: 24 x 1,3 x 19 cm / 725 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 7:30 / 4:03 h /4 / 20.7 s
PREȚ APROXIMATIV: 420 EUR

7 Motorola Xoom 3G

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 3.x
Procesor / memorie RAM/ Flash: nVdia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10,1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 232 cd/m² / 150:1
Card Reader / HDMI: microSD/ miniHDMI
Rezoluție camera din față / spate: 1,9 / 5 MP
Dimensiuni / greutate: 25 x 1,2 x 17 cm / 735 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 7:44 / 2:35 h / 2,1 / 13 s
PREȚ APROXIMATIV: 590 EUR



8 Samsung Galaxy Tab 10.1v



SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 3.x
Procesor / memorie RAM/ Flash: nVdia Tegra 2 (2 x 1GHz) / 1 GB / 16 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10,1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 361 cd/m² / 164:1
Card Reader / HDMI: 1,9 / 8 MP
Rezoluție camera din față / spate: - / -
Dimensiuni / greutate: 25 x 1,2 x 17 cm / 575 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 5:04 / 5:42 h / 2,1 / 13 s
PREȚ APROXIMATIV: 560 EUR

9 Dell streak 7

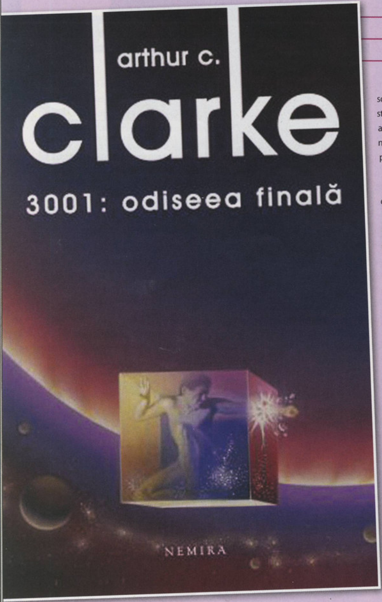
SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 2,2
Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 Ghz) / 512 MB / 16 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 16:9 / 800 x 400 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 321 cd/m² / 160:1
Card Reader / HDMI: SD / -
Rezoluție camera din față / spate: 1,2 / 5,2 MP
Dimensiuni / greutate: 20 x 1,3 x 12 cm / 420 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 3:06 / 2:27 h / 3,9 / 20,9 s
PREȚ APROXIMATIV: 340 EUR



10 LG Optimus Pad WiFi + 3G (32 GB)

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 3.x
Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 Ghz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 8,8 inchi / 15:9 / 1280 x 768 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 362 cd/m² / 157:1
Card Reader / HDMI: - / mini HDMI
Rezoluție camera din față / spate: 1,2 / 5 MP
Dimensiuni / greutate: 24 x 1,4 x 15 cm / 620 g
Autonomie browsing / redare multimedia/ SurfSpider Benchmark / Open PDF : 5:41 / 5:48 h / 1,9 / 20,4 s
PREȚ APROXIMATIV: 800 EUR





Titlu 3001: Odiseea finală

Autor Arthur C. Clarke

Editura Nemira

În 3001: Odiseea finală, Arthur C. Clarke aduce cea mai cunoscută şi mai reuşită serie science-fiction la un final neaşteptat, dar magnific în acelaşi timp. Clarke face un salt strălucitor cu 1000 de ani în viitor pentru a aduce la lumină un adevăr pe care de abia acum îl putem înţelege. Saga Odiseei Spaţiale este o capodoperă epică, plină de imaginaţie, dar înrădăcinată în adevăruri ştiinţifice, o operă pe care doar Arthur C. Clarke ar fi putut să o creeze.

A început acum patru milioane de ani cu un monolit negru - o apariţie inexplicabilă ce a aprins scânteia conştiinţei umane, transformând maimuţa în om...

A continuat în zorii secolului XXI, când un monolit identic a fost descoperit pe Lună - începutul aventurilor lui David Bowman, ale ajutorului său FranK Poole şi ale super-computerului HAL 9000...

Numai Dave Bowman va supravieţui pentru a întâlni un al treilea şi cel mai masiv monolit pe una dintre lunile lui Jupiter, Europa... şi pentru a fi transformat pentru totdeauna într-o fiinţă nouă...

Iar acum, Odiseea intră în ultimul act. Poole este readus la viaţă şi pregătit să reia călătoria pe care computerul HAL a întrerupt-o brusc în urmă cu 1000 de ani. Poole ştie că nu poate pleca fără Dave Bowman... dar mai întâi trebuie să descopere adevărul înspăimântător despre ceea ce Bowman - şi HALL 9000 - au devenit în interiorul monolitului. Pentru a doua oară în patru milioane de ani, monolitul se trezeşte. Puterea fără margini a unei tehnologii extraterestre a decis ce rol va trebui să joace umanitatea în evoluţia galaxiei....

CÂŞTIGĂTORII LUNII SEPTEMBRIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia septembrie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Vânturile de la Marble Arch de Connie Willis, sunt următorii: **Tăbăcaru Dan Cristian** din Braşov, **Astăluş Alina-Elena** din Bucureşti, **Dumea Iulian Bogdan** din Roman, **Vărcuţi Victor** din Deva şi **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca.

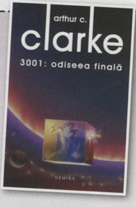
Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane 3001: Odiseea finală de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea:

Pentru a câta oară în patru milioane de ani se trezeşte monolitul?

- a doua ☐
- a treia ☐
- a şasea ☐



Nume, prenume	
Cod numeric personal	
Str.	Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate	
Cod Poştal	Judeţ
Telefon	e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 decembrie 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna ianuarie 2012 a revistei.

Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

the Help

Recenzie film



De câteva luni, această rubrică este cam amară, nu-i aşa? Am senzaţia că mă potrivesc din ce în ce mai puţin cu ea. Am devenit peste măsură de pretenţios… iar pretenţios este prea puţin spus, am ajuns să urăsc toate filmele în care apare orice urmă de prostie, lucru care, ironic, nu prea se potriveşte cu un critic bun de filme. Luna care tocmai a trecut a fost una a contrastelor pentru mine, de la un Hangover 2 pe care l-am urât din tot sufletul, până la filmul aici de faţă, clar unul dintre cele mai bune filme ale acestui an. Nu mă înţelegeţi greşit, nu am nimic nici împotriva umorului cras, nici împotriva celui sec, găsesc The Coupling genial şi mă prăvălesc citind Eugen Ionescu (care este ceva de genul „Zboară puiule, zboară!" dus la extrem, pentru cei interesaţi de aşa ceva), dar uitându-mă la H2 am avut impresia că creierul o să mi se scorojească şi o să cadă, atâta prostie, grosolănie, jeg... Acum, problema nu e că nu-mi plac, fiecare cu gusturile lui, dar eu am tendinţa (după cum vedeţi) să le fac praf şi, odată cu ele, şi pe toţi cei care le-au făcut, lucru nu tocmai normal… Dar să lăsăm de o parte cele mai proaste filme (AAA) ale acestui an şi să aruncăm mai bine o privire peste The Help, un film aproape perfect din aproape toate punctele de vedere: interpretare, dialoguri, costume, decoruri, poveste şi puţină istorie îndulcită. Dramă, frumuseţe, comedie şi atmosferă. Dacă viaţa Americii sudiste a anilor '60 văzută prin ochii servitoarelor lor vi se pare un subiect interesant, nu rataţi acest film. Nu spun mai mult decât că o să vă bucure cum de mult nu v-a mai bucurat un film. Material serios de Oscar (dacă nu l-or uita până atunci).

■ ncv

www.

www.utah3d.net/panoramas_3/timpanogos-waterfall.html

Un maestru fotograf nu se blochează în trecut. 3D-ul funcţionează chiar şi pe chestii statice.



www.wimp.com/sublimeskateboarding

Absolut bestial. Pentru aceia dintre voi care mai au nevoie de o idee sau de o provocare în parcul de skateboarding.



www.smosh.com/smosh-pit/photos/20-biggest-idiots-facebook

Noroc cu internetul, altfel rămâneau necunoscuţi. Să fim sănătoşi!



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.



Colecția de cărți CHIP Kompakt



Librăria CHIP ONLINE

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			101,98 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ________
Nume, prenume ________
Vârstă ____ Ocupație ________
Str. ________ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ________
Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ________
Telefon ________ e-mail ________
Am plătit ________ lei în data de ________ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ________
Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ________

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.



CERINȚE MINIME DE SISTEM
SISTEM DE OPERARE: Windows XP / Vista / 7 PROCESOR: Pentium 3 800 MHz
MEMORIE: 256 MB RAM PLACA VIDEO: 32 MB VRAM DIRECTX®: 9.0c SPAȚIU PE HDD: 4 GB

DEMO
FIFA 12
Hard Reset

MODS
2027 (Deus Ex)

MEDIA

FILME (HD)
Deus Ex: Human Revolution - The Missing Link
Walkthrough
Hitman Absolution - Run for Your Life Demo
Call of Duty: Modern Warfare 3 - Single Player Trailer
Syndicate - Single Player Gameplay
Take On Helicopters - Tutorials

IMAGINI
Syndicate

WALLPAPER
Gears of War 3
Mass Effect 3

SCREENSAVER
L.A. Noire

DRIVERE
ATI Catalyst 11.9
NVIDIA ForceWare 280.26

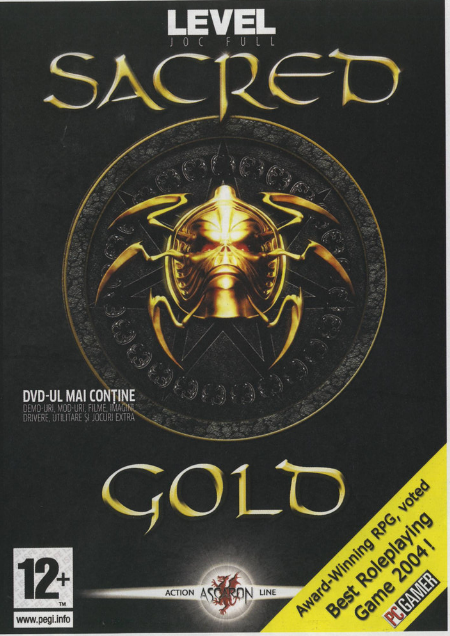
ANTIVIRUS
AVG Free Edition 2012 4.40.1.0127

FREEWARE
7-Zip 9.20
ATI TrayTools 1.7 Beta
CCCP Codec Pack
RivaTuner 2.24c
Totally Free Burner 5.0
Nero 9 Free 9.4.12.3d

SHAREWARE
DAEMON Tools Lite

EXTRA
SACRED GOLD - Disc 2
Digger Ant (versiune completă)
Pulsen (versiune completă)
Coperta DVD - JOC FULL - A Vampyre Story
Coperta DVD - JOC FULL - Sacred Gold
LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD SACRED GOLD 11.2011





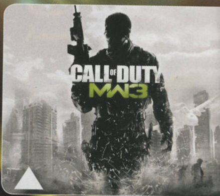
O invitație de nerefuzat pe un câmp de bătălie mereu în schimbare.



Aleargă, jucătorule, aleargă!



Pregătiți-vă pentru cel mai așteptat joc de acțiune al anului.



Există evoluție pentru serie?

*Cu titlu informativ

În ediția lunii noiembrie veți putea citi:

Manipularea prin internet
Google, Facebook& Co colectează datele și ne stabilesc ce „trebuie" să vedem

Supercipuri pentru 2012
Procesoare care vor dubla puterea de calcul

Steve Jobs, inovatorul
Perseverența și ideile geniale au schimba t fața IT-ului

Firefox 5, 6, 7, 8...
Noile versiuni fac browser-ul mai rapid și mai sigur

Votează! Produsul Anului 2012





DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL!

CHIP DVD + CARTE

HTML5 - Ghidul începătorului